PACIFIC

★STRIKE★™



TÄSSÄ NUMEROSSA mm.

AMIGA:
Apocalypso s. 14

MEGADRIVE:
Castlevania s. 23

SUPER NINTENDO:
Nobunaga's Ambition s. 41-42

ComClub

COM 2001 OY
Clubilehti 5/94

Seuraavassa numerossa
TOTAL ECLIPSE 3DO

ORIGIN

Postimyyntiehdot

Com 2001 Oy on tietokoneita, oheislaitteita ja tietokonepelejä postitse myyvä maahantuontiyritys. Oma maahantuonti mahdollistaa tuotteiden edulliset hinnat ja nopeat toimitukset. Postimyyntiyrityksenä Com 2001 Oy tarjoaa tuotteita tasapuolisesti ja samanhintaisina koko maassa.

Postimyynti on kätevä ja edullinen tapa ostaa erikoistuotteita. Postin kautta myydään usein tuotteita, joita ei muualta saa.

Kätevästi postiennakolla

Postimyynnistä tilatut tuotteet toimitetaan tavallisesti postiennakolla, jolloin tuotteet maksetaan postiin pakettia noudettaessa. Postimyynnissä hintaan lisätään postimaksut ja toimituskulut. Posti- ja toimitusmaksut vaihtelevat lähetyksen painon mukaan 35–100 markkaan. Tietokone- ja konsolipelien posti- ja toimitusmaksu on 35 markkaa. Asiakkaan toivomuksesta tuote voidaan postittaa myös pikalähetyksenä, jolloin asiakas maksaa siitä koituvat kulut. Posti ei takaa pikalähetyksen toimivuutta kaikkialla Suomessa.

Com 2001 Oy hyväksyy maksuvälineeksi myös Visa, OK, Eurocard ja Mastercard-kortit.

Maksukorttia käyttävien asiakkaiden on tilaushetkellä ilmoitettava korttinsa numero, voimassaoloaika ja kortinhaltijan henkilötiedot. Com 2001 Oy toimittaa tilauksen postiennakolla, mikäli maksukortin haltijan luottotietoja tarkistettaessa ilmenee häiriöitä.

Postiostos on turvallinen

Postimyyntiasiakkaan oikeusturva on kattava. Lunastettuaan tuotteen asiakkaalla on seitsemän päivän palautusoikeus.

Asiakkaalla on oikeus vaihtaa tuote veloituksetta ehjään, mikäli tuote on viallinen. Jos vian todetaan johtuneen käyttövirheestä tai käyttöohjeiden noudattamatta jättämisestä, palautusta ei voida hyväksyä.

Rahapalautukset pankkitilille

Mikäli Asiakas haluaa tuotteesta hyvityksen, tuotteen on oltava uutta vastaavassa kunnossa. Palautuksen mukana on oltava kopio kuitista, jonka asiakas saa maksettuaan tuotteen postiin.

Kuitin lisäksi palautuksessa on oltava asiakkaan nimi- ja osoitetiedot sekä pankkiyhteystiedot.

Com 2001 Oy tilittää palautetun tuotteen hinnan asiakkaan tilille 30 päivän kuluessa palautuksesta.

Jos asiakas ei ole oheistanut kuittikopiota ja merkinnyt henkilö- ja pankkiyhteystietojaan, lähetys palautetaan käsittelemättömänä.

Com 2001 Oy pidättää oikeuden muuttaa hinnastoon painettuja hintoja.

Useat tuotteet ovat valmistajiensa rekisteröimiä tavaramerkkejä.

Reilu peli

Com 2001 Oy on Suomen Suoramarkkinointiliiton jäsen.

Osoitelähde: COM 2001 Oy:n asiakas- ja kampanjarekisteri, PL 536, 90101 OULU.

ComClub 5/94 sisältö:

2 TOIMITUSEHDOT
2-3 SISÄLTÖ
4 PÄÄKIRJOITUS
5 TUOTEKUVASTO
6-9 JÄSENTARJOUKSET
10-13 UUTTA & IHMEELLISTÄ

PELIARVOSTELUT:

14 Amiga:
Apocalypse 14.
15-18 Gameboy:
Mega Man IV 15.
Titus The Fox 16.
Super Mario
Land III: Warioland 17.
Dennis 18.
19-20 Mega-CD:
Prize Fighter 19.
Wonderdog 20.
21-24 Megadrive:
Toejam & Earl:
Panic on Funkotron 21.
Lotus II R.E.C.S. 22.
Castlevania:
The New Generation 23.
Dragon's Revenge 24.
25 CD32
26-29 PC CD-ROM:
Dragonsphere 26-27.
Dragon's Lair + Guy Spy 28.
Oceans Below 29.
Lanmowerman 36.

30-35 **PC:**
Wolf Pack + Washington
D.C Scenery Disk 30.
Arena 31-32.
U.F.O Enemy Unknown 33.
SSN-21 SeaWolf 34.
Beneath The Steel Sky 35.

37-43 **Super Nintendo:**
Mario is Missing + Choplifter III 37.
Mr. Nutz 38.
Captain America
and The Avengers 39.
Bugs Bunny: Rabbit Rampage 40.
Nobunaga's Ambition 41-42.
Mickey's Ultimate Challenge 43.

44-45 **COMCLUB**
46-48 **COMPOSTI**
49-52 **VAIHTOPÖRSSI**
53-55 **PELIVINKIT**
56-57 **T. PAJARI TILITTÄÄ**
58-59 **PIKKU-UUTISET**
(Ultima Pagan tarkastelussa)
60-61 **SUOSITUIMMAT PELIT**
62 **SEURAAVASSA NUMEROSSA**
63 **TILAUSEHDOT**

TILAUSKUPONKI TAKAKANNESSA.

Tätä Clubilehteä julkaisee
Suomen Pelimafia Oy
PL 536, 90101 Oulu
Painopaikka: Liitto Oy

Kaikki oikeudet muutoksiin pidätetään.

COMCLUB

Pääkirjoitus

ComClub toimitus

Päätoimittaja
Juha Holtinkoski
Vastaava päätoimittaja
Siru Markkanen
Toimittajat
Mika Haarahiltunen
Iiro Itämies
Heikki Mikkola
Tommi Pajari
Jukka Uhlgren
Toimituksen osoite
ComClub,
PL 536,
90101 OULU



Oulussa

Hauskaa alkukesää! Kun koulut loppuvat ja työläisillekin koettavat auvoiset lomapäivät, on tehokasta peliaikaa aamusta iltamyöhään. Vaikka pelata voi ikkuna auki, on silti välillä syytä pistäytyä ulkoilmassa tarkkailemassa kesäistä menoa. Siinä samalla, kun haet postilaatikostasi tuoreimman klubin, pistäydy moikkaamassa pelihenkistä kaveria. Mutta varo vain, ettei olisi peli juuri siinä kriittisessä kohdassa...

Kesä on muutoksen aikaa. Peruskoululaisista vanhimmat jättävät koulunsa, siirtyvät muualle, lukioihin, ammattikouluihin tai työmaailmaan. Abit lakitetaan kesäkuun ensihelteissä. Ratkaisuja on tehtävä tulevaisuuden suhteen. Joskus isompia, joskus pienempiä. Kuitenkin pelifriikin mukana matkustaa aina kone. Konsoli tai PC.

Tietokone ja konsolipelien väkivaltaisuudesta on käyty vilkasta mielipiteenvaihtoa oululaisen valtalehden sivuilla. Tottahan toki, eivät hän kaikki pelit niitä kaikkein siisteimpiä ole, mutta on väärin yleistää väittämä väkivaltaisista peleistä koskettamaan jokaista peliä. Näinhän ei kuitenkaan ole. Väkivalta medioissa on valtavaa. Uutiset, ajankohtaisohjelmat ja koko televisoin ohjelmarakenne syytää väkivaltaa ihmisten olohuoneisiin. Miksi siis nostaa pelkät pelit väkivaltaisuuden kärkikolmioksi? Montako rikosta jäisi tapahtumatta, vaikka väkivaltaiset pelit kiellettäisiin? Mitä pitäisi tehdä sikamaisen raaoille videofilmeille? Ikäraja filmeissä kun ei ole nimellistä kummempi.

Rakentava kommentti kehittää. Pelien luonteesta voi ja kannattaakin keskustella. Väkivalta ei missään muodossa ole ihailtavaa.

Uusia pelejä julkaistaan ja pelattavaa riittää. että, rattoisaa kesää, pelien merkeissäkin.

Siru Markkanen, vastaava päätoimittaja



Jos et saanut uusinta kuvastoamme, soita 0600-9-2001. Postitamme sen sinulle veloituksetta välittömästi!

ComClubin jäsen saa automaattisesti veloituksetta myös tuotekuvaston 4-5 kertaa vuodessa! Lue lisää jäseneduista sivuilta 50-51.

HUOM! Robocop vs Terminator sivulla 31

2/94

Kuvasto

Com 2001

Jäsen-tarjouk-set

Amiga

3D CONTRUCTION KIT II 319,-
HARLEQUIN 99,-
HUMANS 99,-
KINGS QUEST V 159,-
LETHAL WEAPON 99,-
LOST VIKINGS 199,-
MEGAFORTRESS 159,-
SPACE QUEST IV 159,-
STEIGAR: 99,-
WWF II 159,-

PC

B-17 FLYING FORTRESS 199,-
CHESSMASTER 3000 199,-
DUCK TALES 159,-
ELITE II 239,-
GLOBAL CONQUEST 159,-
KINGS QUEST VI 269,-
LANDS OF LORE 169,-
LETHAL WEAPON 99,-
REX NEBULAR & COSMIC
GENDER BEND 169,-
SIM LIFE 159,-
STARLORD 239,-
STRIKE COMMANDER 299,-
WWF II 159,-

Super Nintendo

ADDAMS FAMILY 259,-
AERO THE ACROBAT 299,-
AEROBIZ 399,-
AMAZING TENNIS 289,-
BATMAN RETURNS 319,-
BATTLE GRAND PRIX 299,-
BATTLETOADS VS.
DOUBLE DRAGON 339,-
BAZOOKA BLITZKRIEG (SCOPE) 319,-
BIO METAL 299,-
BLAZE ON 289,-
BOWLING 249,-
BRAWL BROTHERS 349,-
BUSTER BROTHERS 289,-
CAL RIPKEN JR. BASEBALL 309,-
CHESTER CHEETAH 329,-
CHUCK ROCK 309,-
COMBATRIBES 349,-
CONGO'S CAPER 279,-
CONTRA III 329,-
COOL SPOT 319,-
CYBER SPIN 259,-
D-FORCE 229,-
DAFFY DUCK & MARVIN
MISSIONS 309,-
DARIUS TWINS 219,-
DRACULA 309,-
DRAGON'S LAIR 289,-
DRAKKHEN 299,-
EVO 369,-
FACEBALL 2000 299,-
FAMILY FEUD 289,-
FATAL FURY 349,-
FINAL FIGHT 179,-
FINAL FIGHT II 349,-
FIREPOWER 2000 289,-
GOOF TROOP 349,-
GRADIUS III 189,-
GUN FORCE 289,-
HARLEY'S HUMONGOUS
ADVENTURE 339,-
HIT THE ICE 299,-

Revityt pelihinnat!

Revi hinnoista huumoria, älä parhaita peli-housujasi!

HOME ALONE 199,-
HOME ALONE II 229,-
HUNT FOR RED OCTOBER 299,-
IMPERIUM 249,-
IREM SKINS GAMES 289,-
JAMES BOND JR. 179,-
JEOPARDY 339,-
JIMMY CONNOR'S TENNIS 289,-
JOE & MAC CAVEMAN NINJAS . 309,-
KAWASAKI CARIBBEAN CHALLENGE 329,-
KING ARTHUR'S WORLD 349,-
KRUSTY'S FUNHOUSE 289,-
LETHAL WEAPON 329,-
MARIO'S TIMEMACHINE 339,-
MECA ROBOT GOLF 329,-
MICKEY MOUSE ULTIMATE CHALLENGE 339,-
MONOPOLY 329,-
MUSYA 339,-
NIGEL MANSELL WORLD CHALLENGE 339,-
ON THE BALL 299,-
PALADIN'S QUEST 329,-
PAPERBOY II 259,-
PEBBLE BEACH GOLF 239,-
PHALANX 219,-
PIT FIGHTER 259,-
PLAY ACTION FOOTBALL 239,-
POPULOUS 199,-
POWER MOVES 309,-
PUSH OVER 279,-
PUTTY 299,-
Q-BERT III 119,-
RACE DRIVIN 269,-
RAMPART 279,-
REDLINE F1 RACER 309,-
REN & STIMPY 309,-
RIVAL TURF 179,-
ROAD RIOT 4D 259,-
ROBOCOP III 340,
ROCKY THE RODENT 309,-
RPM RACING 249,-
RUN SABER 319,-
SIMPSONS: BART'S NIGHTMARE339,-
SKULJAGGER 269,-
SMASH TV 209,-
SONIC BLASTMAN 319,-
SPACE MEGA FORCE 279,-
SPANKY'S QUEST 229,-
SPINDIZZY WORLDS 319,-
STREET COMBAT 349,-
STREET FIGHTER II 379,-
STRIKE GUNNER 249,-
SUPER AQUATIC GAMES 249,-
SUPER BASEBALL 2020 349,-
SUPER BATTER UP 279,-
SUPER NINJA BOY 259,-
SUPER NOVA 299,-
SUPER R-TYPE 169,-
SUPER STRIKE EAGLE 309,-
SUPER TENNIS 269,-
SUPER VALIS IV 349,-
TAZMANIA 329,-
TERMINATOR 339,-
TERMINATOR II 299,-
TIME SLIP 299,-
TOM & JERRY 309,-
TOYS 309,-
TURRICAN 289,-
WARP SPEED 349,-
WAYNE'S WORLD 329,-
WICKED 18 309,-
WINGS II 289,-
WIZARD OF OZ 319,-
WORDTRIS 199,-
WORLD LEAGUE SOCCER 239,-
WWF WRESTLEMANIA 259,-
X-ZONE (SCOPE) 229,-

Megadrive

ALISIA DRAGOON 169,-
AQUATIC GAMES 199,-
ARCUS ODYSSEU 249,-
BALL JACKS 219,-
BART SIMPSON'S NIGHTMARE 299,-
BATMAN RETURNS 279,-



BATMAN: REVENGE OF JOKER . 299,-
BEAST WRESTLERS 269,-
BIO HAZARD BATTLE 249,-
BUBSY THE BOBCAT 289,-
BUCK ROGERS 249,-
BURNING FORCE 199,-
BUSTER DOUGLAS BOXING 199,-
CALIBER 50 199,-
CALIFORNIA GAMES 199,-
CAPTAIN PLANET & THE PLANETEERS 199,-
CHAKAN THE FOREVER MAN ... 199,-
CHAMPIONSHIP PRO AM 269,-
CHESTER CHEETAH 329,-
CHUCK ROCK 329,-
CLIFFHANGER 239,-
COLLEGE FOOTBALL 319,-
COOL SPOT 319,-
COOL SPOT (USA) 279,-
CRASH DUMMIES (USA) 249,-
CYBERCOP 319,-
DEADLY MOVES 319,-
DEATH DUEL 395,-
DESERT STRIKE 349,-
DINOSOURS FOR HIRE (USA) .. 269,-
DOUBLE DRAGON 239,-
DRACULA 279,-
ECCO THE DOLPHIN 329,-
ELEMENTAL MASTERS 259,-
EUROPEAN CLUB SOCCER 199,-
EX-MUTANTS 289,-
F-22 INTERCEPTOR 199,-
FANTASIA 199,-
FIGHTING MASTERS 149,-
FLASHBACK 339,-
G-LOC 289,-

Com 2001

Jäsen-tarjouk-set

GADGET TWINS	329,-
GLOBAL GLADIATORS	229,-
GLOBAL GLADIATORS (USA)	199,-
GODS	279,-
GREAT WALDO SEARCH	229,-
GREEN DOG	199,-
HOME ALONE	229,-
HUMANS	339,-
INDIANA JONES & LAST CRUSADE	279,-
JAMES BOND 007 THE DUEL	349,-
JAMES POND III	339,-
JEWEL MASTER	199,-
JOE MONTANA II	199,-
JOHN MADDEN 92	189,-
JORDAN VS. BIRD BASKETBALL	229,-
JURASSIC PARK	395,-
KID CHAMELEON	199,-
LEADERBOARD GOLF	199,-
LITTLE MERMAID	249,-
M1 ABRAMS BATTLETANK	199,-
MASTER OF MONSTERS	259,-
MICRO MACHINES	349,-
MIG-29	339,-
MIKE DITKA FOOTBALL	229,-
MS PACMAN	199,-
MUHAMMAD ALI BOXING	309,-
MYSTICAL DEFENDER	199,-
PACIFIC THEATER OF OPERATIONS	379,-
PHANTASY STAR III	219,-
PIT FIGHTER	199,-
POWERMONGER	289,-
PUGGSY	239,-
RANGER-X (USA)	269,-
REVENGE OF SHINOBI	199,-
RINGS OF POWER	239,-
RISKY WOODS	259,-
ROAD RASH	199,-
ROCKET KNIGHT ADVENTURES (USA)	319,-
SPEEDBALL II	249,-
SPLATTERHOUSE II	229,-
STREETS OF RAGE	199,-
STRIDER II	279,-
SUMMER CHALLENGER	299,-
SUPER BATTLETANK	269,-
SUPER HIGH IMPACT	219,-
SUPER KICK OFF	199,-
SUPER MONACO GP (USA)	279,-
SUPER MONACO GP II (USA)	279,-
SUPERMAN	309,-
SWORD OF VERMILLION	209,-
TASK FORCE HARRIER	229,-
TAZMANIA	259,-
TECMO WORLD CUP SOCCER	259,-
THUNDERFORCE II	209,-
TRAYSIA	199,-
TROUBLE SHOOTER	199,-
TURTLES HYPERSTONE HEIST (USA)	229,-
UNCHARTED WATERS	349,-
UNIVERSAL SOLDIER	239,-
VALIS I	119,-
WAR SONG	239,-
WARP SPEED	219,-
WARRIORS OF ETERNAL SUN	239,-
WHEEL OF FORTUNE	249,-
WINTER CHALLENGE	299,-
WIZ & LIZ	239,-
WRESTLE WAR	199,-
WWF ROYAL RUMBLE	339,-
WWF WRESTLEMANIA	269,-
X-MEN (USA)	279,-
YS III	279,-
ZOOL	349,-
ZOOM	199,-

Revityt pelihinnat!

Revi hinnoista huumoria, älä parhaita peli-housujasi!

Gameboy

ADVENTURE ISLAND II	179,-
AMAZING TATER	119,-
ATOMIC PUNK	79,-
AVENGING SPIRIT	159,-
BARBIE	139,-
BATTLETOADS II	159,-
BEST OF THE BEST	159,-

BIONIC BATTLER 149,-
BIONIC COMMANDO 99,-
BLASTER MASTER BOY 149,-
BONK'S ADVENTURE 149,-
BRAIN BENDER 119,-
BUGS BUNNY II 159,-
CRYSTAL QUEST 119,-
DOUBLE DRAGON II 129,-
DR. FRANKEN 129,-
DRACULA 149,-
EXODUS 169,-
FASTEST LAP 119,-
GEORGE FOREMAN KO BOXING 129,-
HUDSON HAWK 129,-
HUMANS 159,-
HUNT FOR RED OCTOBER 179,-
JETSONS 149,-
KIRBY'S DREAMLAND 119,-
KRUSTY'S FUNHOUSE 159,-
LETHAL WEAPON 149,-
LITTLE MERMAID 189,-
LOOPZ 100,-
MINER 2049 129,-
MISSILE COMMAND 109,-
NAIL & SCALE 100,-
NINJA TARO 129,-
OPERATION C (CONTRA) 109,-
OUT OF GAS 149,-
PARASOL STARS 109,-
PRINCE OF PERSIA 149,-
REN & STIMPY 159,-
ROCKY & BULLWINKLE 129,-
ROGER CLEMENS
MVP BASEBALL 139,-
ROLAN'S CURSE II 129,-
SECRET CASTLE 159,-
SIMPSONS: BART
VS. JUGGERNAUTS 159,-
SIMPSONS: ESCAPE FROM
CAMP DEADLY 149,-
SOCCERMANIA 129,-
SPANKY'S QUEST 109,-
SPOT 169,-
SPUD'S ADVENTURE 119,-
SQUARE DEAL 129,-
STAR SAVER 109,-
SUPER MARIOLAND 119,-
TALE SPIN 179,-
TOM & JERRY 169,-
TURTLES II - BACK FROM
THE SEWERS 149,-
UNIVERSAL SOLDIER 189,-
WWF II - STEEL CAGE 159,-

Kaikki hinnat sisältävät LVV:n 22 %.
Pidätämme oikeuden hinnan muutoksiin.

Atari Lynx

APB 149,-
AWESOME GOLF 139,-
BASKETBRAWL 139,-
BATMAN RETURNS 169,-
BILL & TED'S EXCELLENT
ADVENTURE 129,-
BLOCKOUT 119,-
CALIFORNIA GAMES 159,-
DINOLYMPICS 219,-
DIRTY LARRY - RENEGADE COP 189,-
ELECTROCOP 109,-
EUROPEAN SOCCER
CHALLENGE 219,-
GATES OF ZENDECON 109,-
GAUNTLET III 119,-
ISHIDO 149,-
KLAX 119,-
KUNG FOOD 139,-
JOUST 209,-
MS. PACMAN 139,-
NINJA GAIDEN 159,-
PAC LAND 139,-
PIT FIGHTER 269,-
POWER FACTOR 219,-
RAMPART 169,-
ROADBLASTERS 149,-
ROBOSQUASH 159,-
RYGAR 149,-
SCRAPYARD DOG 139,-
SHADOW OF THE BEAST 219,-
SHANGHAI 159,-
SLIME WORLD 159,-
STEEL TALONS 219,-
SUPER SKWEEK 149,-
SWITCH BLADE II 199,-
TOURNAMENT CYBERBALL 159,-
TURBO SUB 139,-
VIKING CHILD 159,-
WARBIRDS 209,-
XYBOTS 149,-
ZARLOR MERCENARY 129,-



T. Korhonen katosi armeijan harmaaseen nieluun ainakin seuraavien kahdeksan kuukauden ajaksi, joten Uutta & Ihmeellistä - palstaa päädyinkin sitten minä kirjoittelemaan. Ja kun Itämieskin paineli jääkiekkokaukaloon kauas Oulusta, niin en voinut sysätä tätä tehtävää hänellekään. No, eihän tämä ole mitään verrattuna Korhosen koettelemuksiin, joten asiaan.

Sitten edellisen numeromme on pelirintamalla ollut suhteellisen kiirusta - ainakin uusia pelejä on ilmaantunut kiitettävissä määrin. Jenkkilässä (ja Japanissa) suosiota saavuttaneelle Panasonicin 3DO laitteelle ompi pelejä tuotettu muutamia kappaleita ja ovatpa kuulkaa upean näköisiä grafiikkansa puolesta - pelattavuudesta nyt sitten tiedä. **Total Eclipse** on näyttävän näköinen avaruusräiskintäpeli, joka toteutuksensa puolesta muistuttaa klassista Star Wars - kolikkoautomaattia. **Sewer Shark** puolestaan on jo entuudestaan tuttu Mega-CD pelinä, joten ei siitä enempää. **The Horde** mainostaa itseään runsailla digitoiduilla videonpätkillä ja siinä on kyllä peli, jossa ainakin veri lentää hirviöistä kun sankari silpoo miekallaan hordelingejä maan tasalle. **Twisted: Gameshow** puolestaan on jonkin asteinen tietokilpailu. Ken tykkää Trivial Pursuitista, saattaa ehkä tykätä siitäkin.

Sega CD:lle, eli Mega-CD:n jenkkiversiolle on myöskin julkaistu hulppeita pelejä. **Wing Commander** on tuttu jo niin monelta laitteelta, mutta vihdoinkin tämä huippu räiskintä/avaruussimulaattori saatiin Mega-CD:lle. Tahdonpa kyllä vielä nähdä sen 3DO:n version ennen kuin menen julistamaan Mega-CD:n version kaikista parhaaksi. **Tomcat** sen sijaan on jonkinasteinen lentosimulaattori, joten sekin lienee tervetullut uutuus kun Afterburner III oli niiiin paha pettymys aikoinaan.

Rise of the Dragon on hyvä tasoinen seikkailupeli, jonka on luonut maineikas Dynamix (Sierran tytäryhtiö). Aikoinaan tuli peliä pelailtua Amigallani, mutta diskettienvaihtelu meinasi viedä järkeni ja siksi pelailu aikoinaan sai jäädä. Nyt voisi ehkä katsoa uusiksi kun ei tartte diskettiä koko ajan olla vaihtelemassa. Pelihän sijoittuu tulevaisuuden Cyberpunk - aiheiseen miljööseen ja pelaaja on (kuinkas muuten) yksityisetsivä, joka alkaa selvittämään erästä murhaa.

Mansion of Hidden Souls tulee Eurooppaan mitä ilmeisimmin nimellä Mystery Mansion, joskin Euroopan julkaisu saattaa venähtää hiukan pitemmälle. **Dark Wizard** on jonkinasteinen arcade/strategiapeli. Muut USA - version Mega-CD:n uutuudet mainittakoon sitten seuraavaksi: **Double Switch, Revenge of Ninja ja Spiderman** vs. **Kingpin**.

Segan Megadrivelle on tullut oikeastaan yllättävänkin vähän julkaisuja Euroopassa. Genesis versioita on toki jenkeissä julkaista tasaisen tappavaan tahtiin, vaan Eurooppaan ei samoja pelejä jostain syystä ole saatu - eikä Genesis versioita saa toimimaan eurokoneessa muutoin kun Datelin valmistamaan Genesis - adapterin välityksellä.

Snif.



Euroopassa koripallo ei ole ikinä ollut urheilulajina samassa mittakaavassa suosittu kuin rapakon takana jenkeissä. Siksi onkin ihmeellistä, että markkinoille ilmestyy yhtäaikaa peräti kolme erilaista korispeliä. **Barkley: Shut Up & Jam** lienee saanut vähiten huomiota osakseen, sillä peli keskittynee kadulla pelattavaan koripalloiluun. **NBA Showdown** on puolestaan Electronic Artsin valmis-

Uuutt ihmee



Wolfenstein 3D:

Tämä PC -peli on jo klassikko pelkästään käsitteenä, mutta Super Nintendon versiosta on poistettu kaikki veren lentämiset ja natsisaksaan viittaavat seikat, joten pelin ohjelmoija ei aio tehdä muita pelejä enää Nintendon leivissä.

a & llistä!



ULTIMA VIII The Pagan:

Ultima sarja on yksi vanhimmista roolipeli sarjoista. Kaikki sarjan osat ovat olleet yhä kysytympiä ja nyt on tämän jatkumon 8. osa sitten julkaistu ja se on saatavana erikseen sekä PC:n korppu, että CD-versiona. Molemmat täytyy kuitenkin installoida kovalevylle.

tama peli ja käytännössä uusittu versio aiemmasta Bulls vs. Blazers - pelistä. **NBA Jam** sen sijaan on käännös kolikkoautomaattipelistä ja tämä onkin saanut monet kyselemään tämän perään.

Castlevania the New Generation on tasohyppely/mätkintä-peli, eikä käsittääkseni eroa mitenkään oleellisesti muista saman lajityypin peleistä. Muut Megadriven uutuudet ovat sitten **Pink Panther** ja **Subterrania**, joista jälkimmäinen on saanut varsin hyvät arvosanat ulkomaisissa alan lehdissä.

Super Nintendolle on jenkeissä tehtailtu jälleen lukuisia pelejä, joten en kaikkia tässä luettele, mutta merkittävimmät kuitenkin. **Wolfenstein 3D** on sitten vihdoinkin julkaistu myös jenkkikoneelle. Pääpiirteiltään peli on samankaltainen kuin Euro-versiokin, joten räiskintäpelien ystävät kipittäköötkeräämään pulloja (joita näin Wapun jälkeen on nurkat täynnä) ja ostamaan kyseinen peli. Valitettavaa on se, että peliä on sensuroitu aika tavalla (ei natseja, eikä edes kunnon verisiä kohtauksia) ja siksi ID - Software ei kuulemma aio tehdä enää muita pelejä Nintendon vempeleille. Innolla sitten odottelemmekin miltä näyttää Atarin Jaguarin versio pelistä...

Super Metroidin pitäisi olla nopeatempoinen, hyvä räiskintäpeli ja se onkin jenkkilehdissä saanut hyvät pisteet arvosteluissa. **King of Dragons** on uusin tappelupelituotos, mutten ole peliä vielä testaamaan päässyt. **Claymates** sen sijaan hämmästyttää lähinnä sillä, että pelin kannessa on semmoinen hieno tarra, jotta kun pakettia kääntelee, niin tarrassa oleva kuva muuttuu. Vautsi. **Jim Power - Lost Dimension** lienee sitten myöskin räiskintäpeli ja **Tony Meola's Sidekick Soccer** on epäilemättä jälleen yksi jalkapallopeli, joka häviää pelattavuudessa Sensiblelle. Täytyy silti jossakin vaiheessa testata - voihan sitä vaikka yllättyä positiivisesti. Kumma kyllä, Super Nintendon parhaat pelit ovat yhä niitä samoja, jotka on julkaistu silloin kun laite oli vielä uusi.

Pro Sport Hockey puolestaan on virallinen NHLPA - lisenssituote, eli pelissä on kaikki NHL - joukkueet oikeissa kokoonpanoissaan, tosin kauden 93/94 alkutilanteen mukaisesti. Kaikki jääkiekkohullut huomio! Tässä pelissä voi pelata normaalia sarjaa (84 ottelua sarjassa, Playoffsit, yms, yms.) Valitettavasti pelin pelattavuus ei kuitenkaan yllä sille tasolle kuin NHL Hockey 94:sen, joka on vihdoinkin saatavana myös PAL - versiona.

PAL - pelejä on muutenkin saapunut mukavasti varastoomme. Kuten jo aiemmin tuli Megadriven osalta mainittua, **NBA Jam** on käännös kolikkoautomaattiversiosta ja siksi kysytty peli. **NFL Football** ja **John Madden 94** puolestaan ovat molemmat hyvin toteutettuja jenkkifutis - pelejä. Mario is Missing on käytännössä pikkulapsille suunnattu opetusohjelma, jossa Luigi (Marion Veli) kuljeskelee ympäri maapalloa etsimässä veljeään. Samaan opetuspelien sarjaanhan kuuluu myös **Mario's Timemachine**, jossa puolestaan Mario itte pyrkii seikkailemaan eri aikakausissa ja palauttamaan järjestyksen aikajatkumoon.

Rock & Roll Racing on huima autopeli, jossa on rautaista menomusiikkia tunnelman siivittäjänä. Itämiehen lirohan teki jo jenkkiversiosta aiemmin arvostelun, mutta nyt tämä peli on sitten saatavana myös PAL - koneille. Suosittelen lämpimästi. **Terminator 2: Arcade** on kolikkoautomaatin pohjalta tehty räiskintäpeli, joka tukee Superin sinkoa. Tämä saattaakin olla ensimmäinen peli, joka kannattaa sitä ostettua Super Scopea varten hankkia. **Space Ace** on samalta firmalta kuin aiemmin Dragon's Lair, joten ken on DL:stä tykännyt, pitää varmaan tästäkin. **Rainbow Bell**

Adventures sen sijaan on kuukauden kummajainen, söpötasohyppely perheen pienimmille.

Nintendon Gameboylle ei montaa peliä tämän vuoden aikana ilmeisesti tule, mutta ainakin pelit ovat melkolailla taattuja menestyksiä. **Alfred Chicken** on tasohyppely, joka on jo aiemmin kääntynyt Amigalta Superille. Pitäisi olla ihan kohtuullisen hyvä peli. **Turtles III - Radical Rescue** on taattua kamaa Turtles - faneille, joskin teinimutanttininjakilpikonna - huuma alkaa ilmeisesti olla pikkuhiljaa hieman hiipumaan päin. **Simpsons III: Bart & the Beanstalk** on siten kolmas Simpsons aiheinen peli ja tullee varmaankin myymään kohtuullisesti.

Kuukauden uutuuspeli Gameboyn osalta on kuitenkin **Ultima Runes of Virtue II**. Roolipelin tapaisia ei Gameboylle juurikaan ole julkaistu ja monet odottavat kärsivällisesti yhä Final Fantasy III:sta, jonka julkaisu on jatkuvasti vain venynyt eteen päin - ehkäpä nyt olisi aika hankkia Ultima II ajan vietteeksi - ainakin pelin edellinen osa sai hyvät arvosanat.

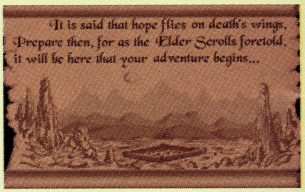
8 - bittiselle Nintendolle on uutuuspelejä tullut ainoastaan yksi: **Chip & Dale Rescue Rangers II** on Disneyn Tiku & Taku - aiheinen tasohyppelypeli, mutta kyseistä peliä on ollut hieman vaikea saada ulkomailta, ilmeisesti 8 - bittinen laite alkaa pikkuhiljaa kuolla markkinoilta pois kun uudet ikäpolvet hankkivat Super Nintendon tai Segan pelilaitteekseen.

Tietokone - puolella PC - koneilla päästään myöskin pelaamaan mielenkiintoisia uutuuksia. TSR:än ja SSI:n välirikon jälkeen voi hyvinkin käydä, että **Ravenloft** jää about viimeiseksi SSI:n Advanced Dungeons & Dragons - aiheiseksi roolipeliksi. Sinänsä harmi, sillä kyllä meikäläinen ainakin on viihtynyt SSI:n AD&D - pelien parissa. Roolipelirintamalla pysyäkseni mainittakoon, jotta **Ultima VIII - Pakana** on sitten vihdoinkin julkaistu. Peli on tietty aiempia osia laajempi jne, mutta huvittava piirre on se, että Origin tapojensa mukaisesti julkaisi peliin myös erillisen puhepakkauksen. CD-Rom versiossa puhepaketti on automaattisesti mukana, mutta peli täytyy installoida kovalevylle. Kysynpä vain mitä mieltä koko touhussa on? Ja kun paketin kyljessä on tarra, jossa ilmaistaan, että valmistaja suosittelee peliä pelattavan 486 DX-2:sella, niin ei voi kuin ihmetellä missä mennään. Ultima IX vaatineekin sitten varmaan Pentiumin toimiakseen edes jotenkuten.

Elder Scrolls: The Arena on ensimmäinen osa Bethesdan kolmiulotteisesta roolipelistä ja peli on kohtuullisen hyvin tehty. Toivottavasti peliä kuitenkin parannellaan vielä jonkin verran ennen kuin seuraava osa saapuu markkinoille - silloin voisi kyseessä olla jo hittipeli. **Daemonsgate** taas on vihdoinkin julkaistu. Joskus tuossa vuoden 1992 syksyllä katsoimme Pajarin kanssa Plan 9 from Outer Space - elokuvan (oli todellakin maineensa veroinen - surkuhupaisa tekele) ja filmin alussa oli 15 minuutin paasaus siitä kuinka hyvä ja massiivinen Daemonsgate tulee olemaan. Lopputulos on nyt sitten nähtävillä - eihän siinä kauan mennytkään...

Seawolf on uusin markkinoille saatu sukellusvene - simulaattori, eikä ilmeisesti edes mikään surkea tekele. Seawolf voikin olla ensimmäinen kunnon haastaja Silent Service II:selle. Laivastosotaa käydään monessa kodissa varmaankin myös **Great Naval Battles II:sen** kanssa. Ilmasotaan voi puolestaan keskittyä **Evasive Action** ja **Pacific Strike** pelien seurassa. Autopeleissäkin löytyy, sillä Domark on julkaissut **F-1** kisailunsa myös PC:lle ja **Lamborghini** on jo pelkästään nimensä perusteella jotenkin autoiluun liittyvä. Strategiapelipuolelle sijoittuvat **Airlines** ja Microprosen **UFO**. Näistä ensimmäisessä pyritään johtamaan omaa lentoyhtiötä, jälkim-

Uuutt
ihmee





a & llistä!





mäisessä puolestaan torjutaan Ufo - miesten maan kansalaisille muodostamaan uhkaa, luonnollisestikin teurastamalla nämä. **Battle Isle II** lienee myös sellainen peli, josta vielä puhutaan.

PC:n CD-Romille on julkaistu myös muutamia mielenkiintoisia uutuuksia: **Battle Isle II** on toistaiseksi julkaistu jenkeissä ainoastaan CD-Rom versiona, kun taas Euroopassa ainoastaan korppuna. Hihhei tätä logiikan riemuvoittoa sanon ma. **Journeyman Project, Megarace** ja **Legend of Kyrandia II: Fate of Hand** (Oops, Hand of fate siis) on myös CD-puolella saatavana nykyisin.

Pitkästä aikaa Amiga - puolella on julkaistuja pelejä tullut kiitettävästi. Heimdall - peli on saanut jatkoa vihdoinkin ja nimikin on omaperäisesti **Heimdall 2. Lamborghini** on saatavana myös Amigalle. **Darkmere**ä olemme odottaneet vuositolkulla ja tämä ok. roolipeli on saapunut samaan aikaan **Perihelion**in kanssa. Team 17 on julkaissut loistavan kokoelman markkinoille, sillä tässä kokoelmassa ovat seuraavat pelit: **Body Blows, Over Drive** ja **Super Frog**. Kokoelma on jo pelkän Super Frog takia hankkimisen arvoinen. **Fury of the Furries, Brian the Lion**, sekä **Puggsy** ovat tasohyppelyrintaman uutuudet. **Dangerous Streets** on keskinkertainen tappelupeli, joka on muuten julkaistu oikein AGA - versionakin. Lienee aiheellista kysyä MIKSI? **Global Domination** on Impressionsin valmistamista strategiapeleistä uusin.

AGA - peleinä ompi julkaistu myös **Soccer Kid, Total Carnage** ja **Zool II**. Näistä Zool II on ihan ok tasohyppely, Soccer Kid hieman parempi (=erikoisempi ainakin) ja Total Carnage silmitön räiskintäpeli, josta myös CD32 ja A500 - versiot saatavana.

Amigan CD32 - laite on menestynyt yllättävänkin hyvin pelimarkkinoilla, sillä CD32:sen pelejä on nyttemmin enemmän saatavana kuin esim. Segan Mega-CD:lle on pelejä ja pelit ovat yleensä myös tavallisen Amiga - pelin hintaisia. Saa sitten nähdä miten jatkossa kun huhupuheet tietävät kertoa Commodoren menneen konkurssiin.

Elite II on saatavana nyt myös CD32:lle. Valitettavasti emme ole ehtineet testata onko peliä mahdollisesti muutettu paljonkin perus-amiga-versiosta. Ensimmäinen avaruussimu kuitenkin tälle laitteelle, joten kiinnostanee monia. **Gunship 2000** taas on ensimmäinen lentosimulaattori CD32:lle ja peliä onkin ihan mukavasti mennyt kaupaksi. Nyt kun Microprose kerran tukee CD32:sta, on sentään toiveita siitä, että esim. Civilization saataisiin markkinoille. Tahtoo. Tahtoo.

Brutal Sports Football löytyy myös markkinoilta ja tästä pelistä tullee lähiaikoina myös AGA - versio. **Chuck Rock** ja **Premiere** on halpapeleinä julkaistu, joten pelit eivät juuri eronne alkuperäisistä Amiga - versioista, mutta ei hätää, molemmathan ovat hyviä tasohyppelyitä Team 17 sen sijaan on lähtenyt tukemaan tätä laitetta tuomalla markkinoille kokoelmat, joissa on yksi laadukas Team 17 - räiskintäpeli, sekä yksi halpispeli. **Project-X/F-17 Challenge** ja **Alien Breed/Qwak** kannattaa kuitenkin ehkä hankkia mikäli ei ole niitä ennestään Amigalla puhki pelata.

Labyrinth of Time on ilmeisesti aiemmin CDTV:lle julkaistu peli, samoin kuin esim. Town with no Name. Muut CD32:sen uutuudet ovatkin sitten seuraavat: **Bubba & Stix, Disposable Hero, Donk, Fire & Ice, Fury of the Furries, Lemmings Nick Faldo's Golf** ja **Ryder Cup**.

ComClub

Amiga Apocalypse

Apocalypse on Virginin uusin toimintapeli. Pelissä toimitaan helikopteripilottina, tavoitteena on pelastaa sotavankeja kapinallisten leireiltä, ja loppujen lopuksi tuhota vihollisen päämaja, jossa pelaajan parasta kaveria pidetään vankina. Pelaajalle on annettu lupa käyttää kaikkea saatavilla olevaa voimaa vankien vapauttamiseksi. Hallitus luonnollisesti kieltää kaiken...



Apocalypse on kuvattu sivultapäin, ja se scrollaa neljään suuntaan ihan mukavasti. Yleensä kentät ovat noin kolme kuvaruutua korkeita ja noin kymmenen leveitä. Siellä täällä viidakon kätköissä on siten aukeamia, joilla on vankileirejä ja vihollisen tukikohtia. Aukioille voi, ja täytyy laskeutua. Vankeja vapautetaan ampumalla ensin vankilan ovi tohjoksi, jolloin vangit karkaavat pihalle. Sitten laskeudutaan, ja poimitaan vangit kyytiin (toivoen että vihollisen helikopterit eivät ehdi pommittamaan ennenkuin kaikki ovat kyydissä). Kopteriin mahtuu yhtäaikaa kuusi vankia, ja jos lääkintämiehet ovat mukana, vain neljä. Lääkintämiehet ovat tarpeellisia haavoittuneiden vankien keräämiseen, sillä ne poloiset eivät pysty liikkumaan, kun ovat niin ruveksella.

Apocalypseä hetken pelattuaan alkaa miettiä, että miten tämä näyttää niin tutulta? Vangit ovat muutaman pikselin kokoisia, mutta siltikin elävän näköisiä. Kun vihollissotilaat kuolevat ne päästävät pienen määkäisevän äänen, joka on kuin suoraan Cannon Fodderista. Epäilykset nousevat uudelle tasolle kun vihulaiset lentävät kaarella ilmaan kun niihin osuu luoti, taas juuri kuten Cannon Fodderissa. Pelin ohjelmoinut Strangeways on selvästi ottanut oppia eräältä tietyltä menestyneeltä ohjelmointiryhmältä, ja tuloksessa näkyy. Apocalypse on, sanoisin, erittäin onnistuneesti toteutettu räiskintäpeli, jossa tarvitaan pohtimista, kärsivällisyyttä, pitkiä hermoja, kestävä joystick, ja pelitaitoa. Pelin vaikeusaste on osunut juuri kohdalleen, eli se on vaikea juuri siihen rajaan asti ettei siitä tule turhauttava. Tämä lisää mielenkiintoa, sillä kun pelin muutkin osapuolet (ääni, grafiikka, pelattavuus, monipuolisuus) ovat aika tavalla kohdallaan.

Apocalypse on täyttä asiaa. Vaikka pelissä on vain viisi kenttää, niiden kaikkien läpipelaamiseen menee ikuisuus. Jokainen rata vaatii oman strategiansa, ympäriinsä lentelystä saa vain äkkikuoleman. Yleensäkin kannattaa pysyä matalalla, sillä korkealla lentely saa huomiota muiltakin kuin linnuilta (esim. ykköskentän Howitzer ammuskelee roikkuja laakson toiseen päähän, yhdestä osumasta lähtee henki).

Kopterin aseistukseen kuuluu konetykki loputtomine pateineen, miinoja, lämpöhakuisia ohjuksia, napalmiheitin, ja raketteja maamaaleja varten. Vastustajiin kuuluu helikoptereita, tankkeja, ohjusmiehiä, taistelulaivoja, sun muuta...

Kokonaisuutena Apocalypse on haastava, pelattava, ja viihdyttävä peli. Jos pidit esim. Desert Strikestä ja/tai Cannon Fodderista, tämä pyörii samassa luokassa niiden kanssa.

T. Pajari

Apocalypse

269,-

GRAFIIKKA:	4
ÄÄNET:	4
PELATTAVUUS:	4+
MIELENKIINTO:	4+
KOKONAISUUS:	4+

ComClub

Gameboy
Mega Man IV

Lentävän lautasen valtava melu järkyttää muuten niin rauhallista päivää kaupungissa...



Lentävä lautanen liitelee horjahdellen kaupungin pilvenpiirtäjien yläpuolella, aluksen pohjakilvenluukku kiljahtaen aukeaa ja esiin työntyy pienen pieni radio, josta kuuluu pahaenteinen uudenlainen signaali. Yhtäkkiä merkillisen äänen seurauksesta sadat poiskytketyt robotit "heräävät henkiin" maailmanlaajuisessa robottinäyttelyssä ja alkavat tuhota mielettömällä raivolla kaikkea mahdollista kaupungin keskustassa. Dr. Wilyn katsoessa naurellen robottien aikaansaannoksia videomonitoristaan, josta hän kääntää katseensa robottijoukkoon, joka on kokoontunut hänen aluksensa alapuolelleen. Tutkiessaan robotteja, jotka odottavat käskyjä uudelta pomoltaan.

Wily huomaakin pian ettei kaikki olekaan täysin kunnossa ja hän läimäyttää ohjaimeensa, mutta sekään ei auta. Yksi ainoa robotti on vapaa DR. Wilyn käskyvallasta ja onneksi se on Mega Man. Dr. Wilyn tajutessa, että puolestaan Dr. Light on muuttanut Mega Manin asetuksia. Tästä kimpaantuneena Wily päättää toimia ja niinpä hän siirtää robottiarmeijansa kaupungin kahdeksaan eri osaan. Onneksi Dr.Light on kehittänyt laitteen, jolla hän voisi tehdä Mega Manin aseistuksesta sekä muista varusteista entistä tehokkaamman, mutta siihen tarvitaan sinun apua.

Sinä saatkin kerätä Mega Manin kaverina power chipsejä, joita Dr. Light ehdottomasti tarvitsee kehittääkseen Mega Manin varustusta. Voit antaa power chipsit tohtorille aina joka tason lopussa. Lisäksi peli sisältää kuusi muuta bonustaesinettä. Halutessasi seurata keräämiesi bonusesineiden tilannetta tai valita jonkin keräämistäsi aseista, niin se onnistuu painamalla Start painiketta. Tarkoituksenasi on siis kerätä chipsejä niin paljon, että saat riittävän tehokkaita aseita saadaksesi pysäytettyä Dr. Wilyn robotteineen. Erilaisia robottivastustajia peli tarjoaa kahdeksan, sekä muutamista tasoista löytyy lisäksi muita niljakkaita vastustajia. Mega Man IV:n on tavallaan hyppelypeli, mutta onneksi hieman tavllisesta poikkeava. Bonuksia peli tarjoaa ihan mielekkäästi eikä grafiikkakaan peliä pahenna.

Ilman kyllästyttäviä ääniä ja ilman muutamaa omituista rataa peli on kyllä ihan OK!

I. Itämies

Mega Man IV

289,-

GRAFIIKKA:	4
ÄÄNET:	1+
PELATTAVUUS:	4
MIELENKIINTO:	4–
KOKONAISUUS:	4–

ComClub

Gameboy
Titus The Fox

Titus The Foxin morsian Foxy työskentelee hyvämaineisen Fox Hits Magzine lehden toimittajana. Hänet on näin ollen määrätty Saharaan tutkimaan ja tekemään juttua erittäin harvinaisesta kettulajista, joka tunnetaan nimellä the desert fox eli aavikkokettu.



Valitettavasti Foxyn suorittaessa yöllistä kuvausvaihetta, hänen kimppuunsa hyökättiin sekä kidnapattiin. Kaiken tämän takana on tietysti pirullinen sulttaani Rabys, joka on pitää Foxya vankinaan suljetussa sekä hyvin vartioidussa paikassa.

Tituksen morsian tarvitsee nyt myös sinun apuasi, sillä ensin saat kohdata menestyksekkäästi sulttaani Rabyksen alamaiset kaverukset sekä lopuksi vielä itse sulttaanin. Mikäli et usko selviytyväsi tilanteesta yksin, niin voit yhdistää kaksi Gameboyta Game Link-kaapelin avulla, jolloin voisit saada avuksesi Tituksen serkun Zorron. Kahdestaan vihollisten tuhoaminen on tietysti huomattavasti helpompaa ja peli etenee joutuisammin.

Aloittaessasi pelin sinulla on kolme elämää, jotka hävittyäsi sinulla on vielä kaksi jatkomahdollisuutta. Titus The Fox tarjoaa pelaajalleeen 17 tasoa sekä yli 200 eri ruutua. Jokainen taso pitää sisällään eri kiemurat ja omat ongelmansa. Tasojen lopussa on vielä bonustaso, jonka nopeasta selvityksesta saat erittäin hyvät bonukset. Joka sadannesta keräämästäsi bonuksesta saat lisäelämän, joita kaiken kaikkiaan voit kerätä jopa viisisataa. Jatkuvasti vastaan tulevia vihollisia voit tuhota heittämällä laatikoita niiden päälle, mutta muista että kantaessasi laatikkoa Titus ei hyppää yhtä korkealle kuin ilman laatikkoa johtuen lisäpainosta. Lisäksi voit käyttää maassa olevia palloja kimmokkeena eli niiden päällä pomppimalla voit hypätä huomattavasti korkeammalle.

Peli on erittäin yksinkertainen tapaus, johon ei paljon hienouksia ole upotettu. Siitä huolimatta peli toimii moitteettomasti kohtalaisen kehnosta grafiikasta huolimatta.

Iiro Itämies

Titus The Fox

GRAFIIKKA:	2–
ÄÄNET:	1+
PELATTAVUUS:	2+
MIELENKIINTO:	2
KOKONAISUUS:	2

249,-

ComClub

Gameboy

Super Mario Land 3: Warioland

Kuten varmasti muistat Super Mario 2:sta kuinka Wario yritti vimmatusti saada Marion linnan itselleen tosin huonolla menestyksellä. Wario on kuitenkin itsepintainen kaveri eikä hänellä ole aikomustakaan luovuttaa, mutta tällä kertää hän haluaa rakentaa ihan oman linnan nyt enemmän kuin koskaan.



Eräänä kauniina päivänä Wario harjoitteli taas yksinkertaisesti olemaan ilkeä, kun hän samalla muisti huhun, joka väittää että Kitchen Islandin merirosvot olisivat varastaneet jättiläismäisen prinsessa Toadstoolin kultaisen muotokuvapatsaan. Toisaaltahan Mario aikoo pelastaa tilanteen, mutta mikäli Wario olisi erittäin nopea ja ehtisi ensin käydä merimiesten kimppuun sekä saisi patsaan takaisin. Hän voisi pitää panttina patsasta kunnes saisi rahat sitä vastaan, kun tähän vielä lisäksi laskisi merirosvojen aarteet yms. olisi Wariolla rahat varmasti omaa linnaa varten koossa, joka olisi vahintään puolet suurempi kuin Marion linna.

Itsevarmana Wario kuitenkin lähti matkaan ajattelematta yhtään, kuinka kovia Brown Sugar Piraatit oikein ovat, vaikkakin heidän johtajansa Kapteeni Syrup tunnetaan tosi kelvottomana ja julmana tyyppinä. Sinun tulee auttaa nyt Wariota löytämään aarteita, keräämään kolikoita sekä tuhoamaan vastaan tulevat merirosvot, jotka yrittävät kaikin tavoin estää Warion linnahaaveet. Lisäksi sinun tulee särkeä laatikoita puskemalla päällä tai taklaamalla ne sirpaleiksi Warion " body slamillä". Laatikot pitävät sisällään monenlaisia bonuksia. Esimerkiksi Warion voimapäähineitä, jotka muuttavat Warion Jet Warioksi, Bull Warioksi tai Dragon Warioksi, jolloin jokainen näistä takaa hänelle erikois tekniikkoja. Kerää myös kaikki vastaan tulevat avaimet, sillä niillä pääset aarrehuoneiden sisälle.

Brown Sugar merirosvot koostuvat monesta erilaisesta vihollisesta. Koko pelista löytyy puolestaan 11 eri vastustajaa. Super Mario Land 3 tarjoaa monta vaihtelevaa sekä samalla riittävän vaikeaa tasoa, joissa järjen käyttökin on lähes pakollista. Pelin grafiikka on lähes silmiä hivelevää eikä pelattavuudessakaan ole mitään valittamista kuten ei kyllä missään muussakaan peliin liittyvässä. Super Mario Land 3 jatkaa sitä loistavaa Gameboyn pelisarjaa, jota jo kaksi edeltäjää edustivat. Super Mario Land 3 iskeytyy tiukasti kiinni Gameboyn parhaan pelin titteliin ja mielestäni on myös sitä!

Iiro Itämies

Super Mario Land 3: Warioland

299,-

GRAFIIKKA:	5–
ÄÄNET:	4+
PELATTAVUUS:	5–
MIELENKIINTO:	5
KOKONAISUUS:	5–

ComClub

Gameboy
Dennis

On vaikea ymmmärtää, miksi Mr Wilson ei osaa antaa arvoa sille, että hänen tarvitsemansa aspiriini ammutaan hänen kurkkuun kiviritsoilla. Vaikka sehän on vain naapurin poika Dennis, niin tavallinen, mutta kuitenkin tavallista uteliaampi poika, joka kuitenkin haluaisi aina olla vain avuksi.



Dennis pitää valtavasti Mr Wilsonista ja hänen vaimonsa on Denniksen mielestä jopa kulmakunnan paras vanhemmanpuoleinen typykkä. Kaikesta huolimatta Dennis saa Mr Wilsonin aina aivan suunnilleen. Kun Dennis vielä vahingossa laittoi suuvettä Mr Wilsonin nenäsuihkeeseen, siivousainetta suuveteen ja vielä kumia tekohampaisiin.

Kaiken tämän jälkeen Mr Wilson pelkää elämänsä parasta hetkeä, jolloin hänen erittäin harvinaisen Orkidea lajin pitäisi kukkia koko puutarhayhdistyksen edessä 40 vuoden työn ja odotuksen jälkeen. Huonostihan siinä tietysti kävi, sillä juuri kun kaikki oli valmista kukan puhkeamista varten, niin juuri sillä hetkellä Dennis tulee ilmoittamaan, että Mr Wilsonin arvokas kolikko kokoelma oli varastettu. Kaikki käänsivät katseensa dennikseen ja näin kukintavaihe jäi näkemättä. Mr Wilson menetti täysin itsehallintansa ja huusi Denniksellle, että ei halua enää ikinä nähdä poikaa. Dennis kuitenkin haluaa "ystävyytensä" säilyvän, joten saat auttaa Dennistä etsimään rahat takaisin. Varkauden takana on luultavasti jo monia rötöksiä tehnyt Switchblade Sam. Niinpä sinun pitää löytää tiesi kuuden tason läpi Switchblade Samin luokse ja palauttaa arvoesineet omistajilleen.

Osa tasoista on jaettu kahteen tai jopa useampaan osaan, joten vaihtelua pelistä toki löytyy. Kerää kaikki kolikot, karkit ja bonukset, joista etenkin aikabonus on sinulle tärkeä, sillä aikaa tasojen selvittämiseen on rajoitetusti. Vastaantulevista roistoita sekä muista vihollisista saat selviytyä kiviritsan, vesipistoolin ja herneputken avulla. Dennis the Menace eli Ville Vallaton on kaikin puolin varsin kelvollinen hyppimis- ja pomppimispeli, jotka kuitenkin muistuttavat entistä enemmän toinen toistaan. Denniksen grafiikka ja pelattavuus ovat kuitenkin moitteettomia, joten mikäli pidät tämän tyylisistä peleistä en näe syytä miksi et ostaisi tätä.

I. Itämies

Dennis

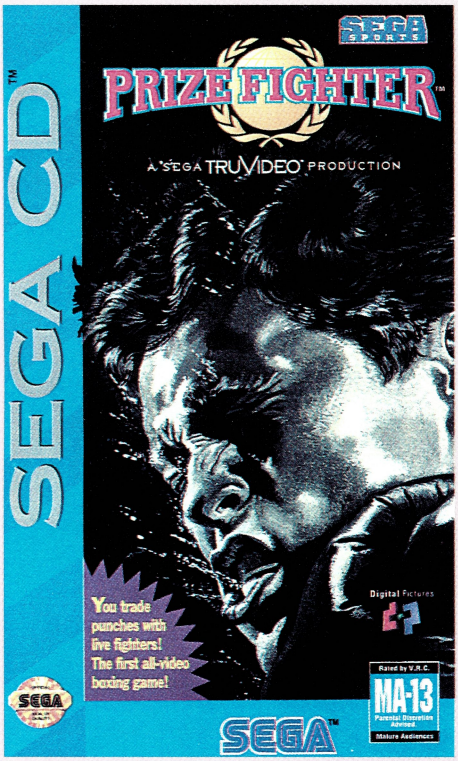
269,-

GRAFIIKKA:	3
ÄÄNET:	3–
PELATTAVUUS:	3+
MIELENKIINTO:	2–
KOKONAISUUS:	3

ComClub

Mega CD
Prize Fighter

Prize Fighter on Digital Pictures:in uusin "elokuvallinen" peli. Peli on taas niitä peljättyjä kahden CD:n pelejä, täynnä grafiikkaa ja animaatiota. Kyseessä on siis nyrkkeilypeli, elokuvallisia jaksoja (noin 90% pelistä) on ollut hoitelemassa Ron Stein, joka toimi koreografina sellaisissa elokuvisssa kuin Raivoava Härkä ja Rocky.



Pelissä tavoitteena on voittaa mestaruus, vastassa on neljä nyrkkeilijää. Kolmea ensimmäistä vastaan saa tapella missä järjestyksessä haluaa, mutta mestaria vastaan pääsee vasta hakattuaan kolmannen vastustajan, T. Rex Hawkinsin. Käytännössä T. Rex Hawkins on lähes mahdoton voittaa ennenkuin kaksi muuta vastustajaa on hakattu. Aina voiton jälkeen saa pisteitä, ns. kokemusta, jota saa jakaa oikean ja vasemman käden, sekä blokkauksen välillä. Vahva isku onkin ainoa keino vihulaisten hakkaamiselle. Peli sisältää ihme kyllä enemmän kuin kaksi lyöntiä, mukana on peräti kahdeksan erilaista iskua. Lisäksi voi blokata kolmella eri tavalla, ja kentällä voi myös liikkua hitusen verran. Valitettavasti pelin videototeutus on vain mennyt pahasti pieleen, ja eri liikkeistä ei saa hirveästi selvää koska ruudulla tapahtuvat asiat näkyvät aina hieman myöhässä, ja kunnollinen ajoitus on vaikeaa.

Kuten aiemmatkin Digital Picturesin pelit, tämänkin takana on yksinkertainen toimintapeli, jonka päälle on kasattu tonneittain grafiikkaa hölmöiltä rahojen viemiseksi. Kaksi aiempaa, Nighttrap & Ground Zero Texas, sentään vaativat jonkinverran aivopanostusta, Prize Fighter ei pahemmin pohtimista tarvitse tahi edistä. Hienon grafiikan ja CD äänen taakse kätkeytyy nk. "peli", jonka yksinkertaisuuden peittoaa vain sen epäpelattavuus. Nimittäin aina kun joku osuu, Mega CD hakee uuden raidan CD:ltä, jonka ajaksi peli sitten taukoaa. Tappelut ovatkin siis onnella suhomista, pelin nimeksi voisikin laittaa "Drunken Fighter, the first all live video boozing game".

Kokonaisuutena kyse on siis aika tavalla huonosta pelistä. Segalla on mennyt tämä käsitys hyvästä grafiikasta hieman väärin. Reaaliaikaista täysikuvavideota kun saa vuokrattua kolmellakympillä tai vähemmällä ärraltä. Kyse on muuten USA versiosta, joten jos olet masokisti ja haluat ehdottomasti hankkia tämän pelin, niin hanki myös CDX adapteri.

T. Pajari

Prize Fighter

GRAFIIKKA:	5
ÄÄNET:	5–
PELATTAVUUS:	1+
MIELENKIINTO:	2
KOKONAISUUS:	1+

495,-

ComClub

Mega CD
Wonderdog

Wonderdog on Coren uusin peli, ja kuinka ollakaan, kyseessä on tasohyppelyyy!! Itseasiassa tuntuu että Core muuttaa hieman grafiikkojaan, lisää samat vanhat ääniefektit entisistä peleistään, luo muutaman uuden Spriten, ja vóila! Hittipeli on syntynyt! Wonderdog on kuin ilmielävä Chuck Rock. Itse asiassa voisin vannoa että pelissä on ainakin kolme ääniefeltiä jotka on kopioitu suoraan Amigan Chuck Rockista.



Pelin taustaidea on niinkin "omaperäinen" kuin että Wonderdog on supervahva koira, joka on tullut maahan toiselta planeetalta. Wonderdogin isä lähetti tämän avaruuskapselissa pois sen kotiplaneetalta, jota uhkasi tuho. Nyt Wonderdog on kasvanut isoksi, ja saanut haltuunsa supervoimat, joilla se voi tuhota pahan alienrodun, joka orjuutti sen kotiplaneetan kansan. Wonderdog jättää maapallon taakseen, ja lähtee etsimään kostoa.

Peli on luonnollisesti tasohyppelytyyppinen, ja hyvintehty sellainen kuten Coren pojat tai tytöt osaavat. Pelin grafiikka on erinomaisen hienoa, scrollaus sulavaa, ja ääniefektit hyviä, tosin hieman omituisia välillä, kuten esim. nämä Amigalta siirretyt Chuck Rock äänet, lisäksi hihittelin ensimmäisen radan koiraisän Dou!-huudolle, joka on kuin ilmielävän Homer Simpsonin suusta. Kun olisivat vielä pistäneet mukaan "Why you little...", ja muutamat muut kulttihuudahdukset, niin olisi mennyt hihittelyhommiksi oikein tosissaan.

Pelissä on neljä rataa, jotka on kaikki tietysti jaettu aliratoihin. Kooodisana systeemin ansiosta ei tarvitse pelata samoja ratoja joka kerta uudelleen, ja se myöskin varmistaa sen, että kaikki ovat pelanneet pelin läpi siinä vaiheessa kun Coren seuraava tasohyppely ilmestyy (luultavasti ennen kesää jos vanhat merkit pitävät paikkansa). Kyllä CD:lle olisi mahtunut enemmänkin kenttiä, on poikia tainnut laiskistuttaa (tai on pitänyt päästä ohjelmoimaan Bubba´n´ Stixiä). Taustalla soivat iloiset, polkkatyyliset biisit ovat asiallisia, mutta onneksi on olemassa Music off optio, jolloin resetnappia ei tarvitse painaa ihan heti.

Kokonaisuutena on kyse ammattitaidolla tehdystä tasohyppelypelistä, mutta ammattilaiset eivät ilmeisesti itse pelaa, vaan ohjelmoivat pelejä jotka ovat mahdollisimman samantapaisia kuin senhetkinen markkinajohtaja. Mielenkiinto on lähellä nollaa vaikka peli onkin hienosti tehty. Snif, taas yksi hyvä yritys meni pieleen.

T. Pajari

Wonderdog

GRAFIIKKA:	4
ÄÄNET:	3+
PELATTAVUUS:	4+
MIELENKIINTO:	2
KOKONAISUUS:	3

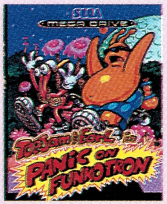
495,-

ComClub

Megadrive

Toejam & Earl: Panic on Funkotron

Ihmiset ovat tunkeutuneet Funkotronille, peloitellen paikallisia asukkaita, ja sotkien ympäristöä. Toejamin ja Earlin (TM) on jahdattava kiinni nämä tuholaiset, ja palautettava ne takaisin maahan häiritsemästä Funkotronin elämää.



Toejam & Earl: Panic on Funkotron on toinen peli jossa nämä höhlät sankarit seikkailevat. Toejam on punainen, kolmejalkainen, kolmisorminen elämänmuoto, joka pitää päällään tarralenkkareita ja lippistä. Earl taas on sormeton möykky, joka heiluu shortseissa ja aurinkolaseissa.

Asia on nimittäin niin, että Toejam ja Earl, palatessaan seikkailemasta avaruusalukselleen, eivät olleet huomanneet ihmisiä, jotka roikkuivat heidän aluksensa ulkokuoressa kiinni, ja niin tietämättään Toejam ja Earl toivat tuhon ja sotkun Funkotronille. Tästä Funkotronin asukkaat eivät isommin pitäneet, vaan pistivät pojat hommiin ihmisten perään. Pojilla on mukanaan iso kasa tyhjiä hillopurkkeja, joihin ihmiset on vangittava, ja sitten kuskattava ne takaisin maahan.

Toejam & Earl 2 on tietysti tasohyppelypeli, mutta tavanomaiseksi sitä ei voi sanoa. Vaikka grafiikka onkin söpöä, on se niin omituista ja hyvin tehtyä ettei sitä voi sanoa kliseiseksi. Pelin animaatio on hienosti toteutettua, ja grafiikan tyylistä tulee paljolti mieleen Zombies. Se, mikä pelin yleensäkin kohottaa muiden yläpuolelle on sen monipuolisuus, ja tällä kertaa on osuttu oikeaan. Peli on täynnä mitä omituisimpia piiloitettuja aarteita, kenttiä, ja pikku yksityiskohtia. Pelihahmot voivat tilanteesta riippuen suorittaa todella ihmeellisiä temppuja, ja kaksinpelissä on erilaisia yhteistyöliikkeitä joilla voi hypätä korkeammalle, jakaa elinvoimaa, löytää uusia tasoja, ja kaikkea muuta mahdollista. Pelissä on myös todella hienosti tehty vinkkitoiminto, eli tietyissä paikoissa peli antaa vihjeitä miten liikkeitä yhdistelemällä voi saada aikaan uusia liikkeitä, joilla taas voi saada aikaan uudenlaisen reaktion jossain pelin osassa. Pelistä tulee mieleen lähinnä jokin Mortal Kombat koodeineen ja ihmejippoineen, ja erikoisliikkeineen jotka toimivat eri tavoilla eri vastustajia kohtaan.

Pelin kentät ovat sopivan kokoisia, ja aina noin puolessavälissä löytyy lippu, josta kuollessaan voi jatkaa. Liput on kuitenkin monesti piilotettu, kuten muutkin todella hyödylliset tavarat pelissä. Eri aarteita ja rahaa löytäessään voi pelaaja käyttää esim tutkaa joka paljastaa salaiset, piilotetut paikat, tai painaa paniikkinappia, jolloin pelaaja muuttuu kuolemattomaksi ja nakkelee ympärilleen purkkeja joihin ihmiset joutuvat vangeiksi. Tehokkain ase ihmisiä vastaan on Funk-imuri, joka imee sisäänsä kaikki lähistöllä olevat ihmiset, jopa ne jotka ovat piiloutuneet pensaiden tai muiden maastokuvioiden taakse.

Ihmisistä puheenollen, pelin päävastustajat eli ihmiset ovat aika ovelia. Jokaista ihmistyyppiä vastaan on olemassa erilaisia hyökkäys-, ja puolustuskeinoja. Esim. valokuvia räpsivää turistia vastaan voi puolustautua sulkemalla silmänsä, mutta silmien sulkeminen ei paljon auta körmyä rakennustyöläistä vastaan. Välillä pelissä saa superpurkkeja, joihin mahtuu jokaiseen yksi ihminen. Tällöin kannattaakin olla varovainen ammustensa kanssa, sillä niitä on yleensä vain muutama.

Kokonaisuutena Toejam & Earl on eräs parhaita tasohyppelypelejä Segalle. Pelissä on miehekkäät 15 rataa, ja ne eivät todellakaan ole mitään pieniä. Erittäin hyvä peli.

T. Pajari

Toejam & Earl: Panic on Funkotron

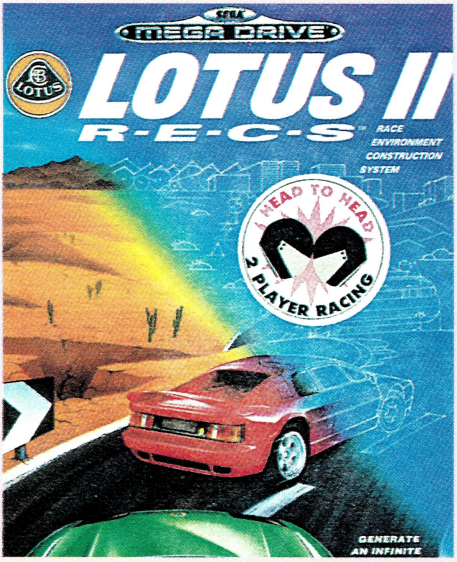
GRAFIIKKA:	5–
ÄÄNET:	4
PELATTAVUUS:	4+
MIELENKIINTO:	4+
KOKONAISUUS:	4+

495,-

ComClub

Megadrive
Lotus II R.E.C.S.

Megadriven uusimman Lotus-pelin nimessä on lisäkirjaimia, jotka tulevat sanoista Race Environment Construction System. Tämän pitäisi periaatteessa taata, ettei peliin voi millään kyllästyä, kun aina voi tehdä uusia ratoja oman mielensä mukaan. Onko valmiit radat sitten valmiiksi kyllästyttäviä?



Ennen kuin siihen saadaan vastausta, on parasta katsella pelin tarjoamat optionit eli valintamahdollisuudet. Vaihteistosta lähtien: joko manuaali tai automaattinen. Automaatti on vasta-alkajan luonnollinen valinta, sillä alussa on muutakin mietittävää kuin vaihteiden kanssa räpeltäminen. Yllättävän nopeasti vaihteiston saa kuitenkin vaihdettua manuaalille, kun on siis ensin tottunut pelin muihin kommervenkkeihin.

Kilpailumuodoista voi valita joko ajastetun kilpailun tai mestaruusajot. Ensinmainitussa ajetaan aikaa vastaan ja jälkimmäisessä kamppaillaan sijoituksista. Kussakin mestaruusosakilpailussa on parikymmentä ajajaa. Jatkoon pääseminen edellyttää pisteille (kymmenen parhaan joukkoon) sijoittumista. Vaikeustasoja pelissä on kolme. Näissä kaikissa radat määräytyvät sattumanvaraisesti. Voit myös itse suunnitella ratoja RECSin avulla ja kilpailla vaikkapa pelkästään niillä. Lisäksi voit itse määritellä kaikkein mieluisimpien ratojen listauksen, jolloin kilpailet vain ja ainoastaan haluamillasi radoilla.

Luonnollisesti myös ohjaimen näppäinten asetukset ovat muutettavissa pelaajan toivomusten mukaisesti. Näihin asetuksiin sisältyvät mm. jarru, kaasu ja vaihteet. Autossasi on myös CD-soitin, josta voit kuunnella mieleistäsi musiikkia. Ikävä kyllä, raitoja on vain neljä, joten niihin kyllästyy nopeasti. Paras vaihtoehto onkin kuunnella moottorin jylinää, joka on kylläkin onnistuttu eristämään sisätiloista varsin hyvin - siksi ponnettoman kuuloiset äänet moottorista kantautuvat.

Erilaisia autoja on kolme. Kaikki ovat tietysti Lotuksia : Esprit S4, M200 ja Elan. Autojen mittaristot käsittävät kierroslukumittaripalkin, nopeuden, vaihteet, etäisyysmittaripalkit (epäselvyys kunniaan!), aika/sijaluku-mittari ja bensiinimittari. Viimeisin mittareista tekeekin jo selväksi, että uudelleentankkaus on monesti tarpeellista, jotta selviäisi maaliin asti.

Peli on ilmeisen sopiva henkilöille, joilla on palava halu saada autopeli, jossa riittää vaikeutta (kolmas vaikeustaso), mutta se on helppo aloittaa myös voittamalla (ensimmäinen vaikeustaso). Jos ratojen luominen kiinnostaa, tarjoaa tämä peli myös oivan vaihtoehdon. Oikeanlaista ajettavuutta tai realistisia rataolosuhteita peli ei missään nimessä tarjoa.

M.Haarahiltunen

Lotus II
R.E.C.S.

GRAFIIKKA:	3
ÄÄNET:	2
PELATTAVUUS:	3
MIELENKIINTO:	3

429,-

ComClub

Megadrive
Castlevania: The New Generation

Konami on siirtänyt myös Castlevania sarjansa Segalle, aiemminhan näitä pelejä on nähty vain Nintendon eri laitteille. Castlevania sarjassa taistellaan pahuutta vastaan, pahuuden edustajana toimii Kreivi Dracula. Pelien tyyli on tasohyppely, vahvoilla hakkaus-, ja toimintaosuuksilla.

Castlevania nelosessa (Superille) Dracula lahdattiin, nyt vastassa on Elisabeth Bartley, naispuolinen vampyyri. Bartley kuoli alunperin 1400 luvulla, mutta noita Drotia Tzuentes herätti tämän haudastaan. Nyt, 1900 luvun alussa, Bartley on salamurhauttanut Itävallan prinssin, ja täten aiheuttanut ensimmäisen maailmansodan alun. Bartleyn tarkoituksena on uhrata kaikkien sodassa kuolleitten sielut, jotta hän voisi herättää Draculan uudelleen elämään.

Pelissä pelaaja ohjaa jompaakumpaa kahdesta vampyyrinmetsästäjästä; John Morris, Kincy Morriksen poika joka kuoli taistellessaan Draculaa vastaan, on toinen sankareista. Toinen on Eric Lecarde, joka tulee aikeissa kostaa rakkaimpansa kuoleman; Bartley on muuttanut tämän vampyyriksi.

Castlevania: The New Generation, on ulkoasultaan hieno: taustagrafiikat ovat hyvintehtyjä, samoin kuin hirviöt, joiden animaatio on todella onnistunut. Pelihahmot ovat hieman aneemisia laiheliineja, joiden liikkeet ovat kankean näköisiä. Molemmilla pelihahmoilla on erilaiset aseet: John Morris kanniskelee mukanaan ruoskaa, kun taas Eric Lecarde heiluu keihäällä. Molemmilla hahmoilla on myös erilaiset liikkeet, eli vaikka perusisku onkin erilainen, voi aseita käyttää muillakin tavoilla. Morris voi ruoskansa avulla ylittää kuiluja sun muita esteitä, kun taas Lecarde voi keihäänsä avulla hypätä korkeita hyppyjä ylöspäin. Pelin ääniputki on myös OK, musiikit ovat hyviä mutta ääniefektit MD:n surkeasta ääniprosessorista johtuen keskinkertaisia.

Pelattavuus pelissä on tyydyttävä, kankeus tahtoo vaivata välillä. Suurimman osan ajasta pelaaminen kuitenkin sujuu asiallisesti. Pelissä on kuusi rataa, joista jokainen on jaettu useaan osaan. Yleensä yhden radan aikana tulee kaksi loppuvastustajaa, nämä ovatkin hieman kovempia kuin tavalliset monsterit.

Kokonaisuutena peli on hyvin tehty, mutta siitä puuttuu omaperäisyyttä. Mitään muuta isompaa valittamista ei ole, tuntuu vain siltä kuin olisi nähnyt tämän saman yhtähyvin tehtynä, huonommalla grafiikalla varustettuna tosin, jo viime vuosikymmenellä. Uusille pelaajille ja perheen pienimmille Castlevania: The New Generation on varmaan mannaa, kokeneet konkarit suuntautukoot muille pelaamismaille, kuten esim. Toejam & Earl kakkoseen (siinä on peli).

T. Pajari

Castlevania: The New Generation

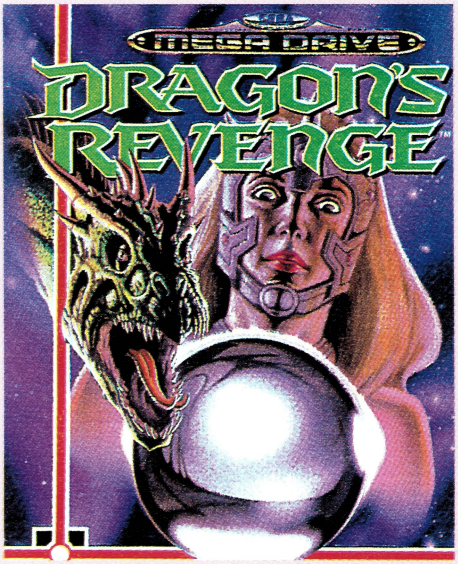
449,-

GRAFIIKKA:	4
ÄÄNET:	3–
PELATTAVUUS:	4
MIELENKIINTO:	2
KOKONAISUUS:	3–

ComClub

Megadrive
Dragon's Revenge

Syvällä Kareggeddorin sumuisilla vuorilla sijaitsee pieni idyllinen kylä nimeltä Kalfin's Keep. Kylä on todellinen rauhallisuuden tyyssija. Mutta tälle rauhalle on oma hintansa.



Kylän asukkaiden on annettava yksi joukostaan kerran vuosikymmenessä lohikäärmeelle, joka hallitsee Kareggeddorin korkeimmilta vuorenhuipuilta. Uhrattavan henkilön tulee olla puhdas hengeltään ja ruumiiltaan.

Vuosia sitten Darzel-niminen kylänvanhin ilmoittautui vapaaehtoisesti lohikäärmeen seuraavaksi uhriksi. Kyläläisten kannalta tämä osoittautui virheeksi, sillä Darzel teki lohikäärmeen kanssa sopimuksen omaksi edukseen. Lohikäärme muutti kylän kanssa solmitun sopimuksen muotoa siten, että vain kaikkein kaunein neito hyväksyttiin uhriksi. Mikäli lohikäärmeen tahto ei toteudu, se on aikonut polttaa koko kylän tuhkaksi. Näin Darzel varmisti, ettei kukaan kyläläisistä voisi olla kauniimpi kuin hän itse.

Ryhmä rohkeita seikkailijoita saapui kylään vähän aikaa sitten. Rina, Kragor ja Flaeva olivat myös kuulleet kylää kohdanneesta kirouksesta ja olivat päättäneet itse ottaa selvää asiasta. Kun seikkailijat saapuivat kylään, aika oli käsillä lohikäärmeen seuraavan uhrin luovuttamiselle. Rina, Kragor ja Flaeva yrittivät pelastaa uhrin ja tuhota lohikäärmeen, mutta silloin peliin puuttui Darzel, joka oli saavuttanut kunnioitettavan tason taikuudessa oltuaan vuosia tekemisissä lohikäärmeen kanssa. Darzel saikin seikkailijat nopeasti vangittua suuriin, massiivisiin kristallipalloihin, jotka hän sitten sirotteli ympäri maaseutua.

Rina tiesi, että heidän viimeinen mahdollisuutensa selviytyä olisi, että hän pystyisi kutsumaan paikalle mystisen yliluonnollisia voimia omaavan hopeapallon. Siitä alkaakin pelaajan tehtävä. Kuten arvata saattaa (flipperin ollessa kyseessä), tämä mystinen hopeapallo on juuri se työväline, jota pidetään pelilaudalla kahden rinnakkaisen lyömäpalikan avulla. Pallolla on sitten tarkoitus tuhota kaikenlaisia laudalla ryömiviä ja lenteleviä mönkijäisiä.

Atmosfääri on sangen puoleensavetävä. Äänet ja grafiikka luovat jokseenkin hyvänlaisen kokonaisuuden jo pelkästään peruspelilaudalle, joka on kolme kertaa kuvaruudun kokoinen. Lisänä olevat välitasot (bonusradat) tuovat lisähaastetta, mahdollisuuden extrapalloihin ja tietysti rutkasti pisteitä. Niitä on riittävästi, mikä takaa pelin haastavuuden. Tavalliseen flipperiin verrattuna juuri juoni ja toimintapelimäisyys ovat suurimpina eroina, mistä kaikki puhtaan flipperin ystävät eivät välttämättä pidä.

M.Haarahiltunen

Dragon's Revenge

GRAFIIKKA:	4–
ÄÄNET:	4
PELATTAVUUS:	3+
MIELENKIINTO:	4
KOKONAISUUS:	4–

449,-

Amiga CD32

2995,-



Nyt on Suomessakin saatavilla uusi 32 bittinen CD Amiga – CD 32. Laite on lähes sama kuin Amiga 1200, paitsi ettei siinä ole näppäimistöä ja levyasemaa. CD32:n mukana tulee erittäin nopea tuplanopeuksinen CD-ROM -asema sisäänrakennettuna.

CD32:n sisällä sykkii Motorolan 68EC020 prosessori 14 MHz:n kellotaajuudella. Kuten Amiga 1200:ssa on CD32:ssa kaksi megatavua 32 bittistä muistia vakiona. ROM-muistia on yksi megatavu, johon on tallennettu CD32:n käyttöjärjestelmä Amiga DOS.

Voit helposti laajentaa CD32:n Amiga 1200 ostamalla erikseen saatavilla olevan näppäimistön ja levyaseman. Laajennuksen jälkeen voit vaikkapa käyttää tekstuuria ja säveltää omaa musiikkia.

CD32 on myös MPEG-yhteensopiva: lisävarusteena saatavan adapterin avulla voit katsoa normaalin kokoisilla CD-levyillä olevia kokoillan elokuvia ja musiikkivideoita.

Tilaa tehokas Amiga CD 32.

Mukana tulee Oscar ja Diggers-pelit, joissa CD32:n ominaisuudet tulevat todella hyvin esiin.

Tekniset tiedot:

- 32-bittinen Motorolan 14 MHz 68EC020
- 2 MT 32-bittistä CHIP-muistia
- Tuplanopeuksinen 300 kt/sek CD-ROM
- AGA-grafiikkapiirit
- Nelikanavinen stereo, 44 KHz, 16-bittinen audio CD
- Tukee ISO 9660, CD32, CDTV, CD+G ja norm. CD
- Koko paketti 2995,-

MPEG-adapteri 3495,-
Lisäpeliohjain 239,-

Näppäimistö ja levyasema tulossa.

ComClub

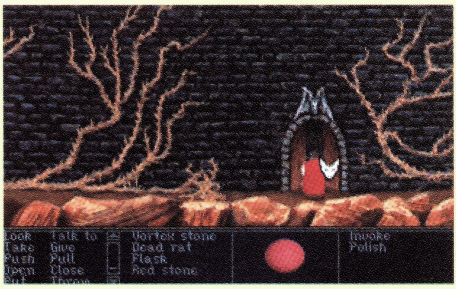
PC CD-ROM

Dragonsphere

Dragonsphere on Microprosen uusin seikkailupeli, ja näköjään Microprose on siirtynyt CD aikaan, kun peli julkaistiin ensiksi CD:lle. Diskettiversio tulee myöhemmin, luonnollisesti ilman puheita.

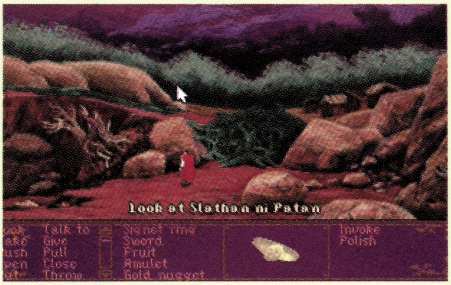


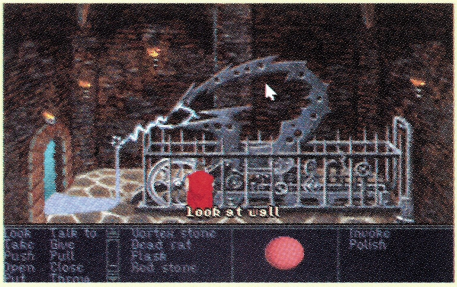
Pelin taustajuoni on seuraava: 20 vuotta sitten paha velho Sanwe vangittiin oman linnansa sisään, jotta hän ei pääsisi levittämään tuhoa ympäri maailmaa. Hyvä taikuri loi Sanwen tornin ja sitä ympäröivän vuoriston ympärille läpipääsemättömän energiakilven, joka päästi ulkopuolella asuvat olennot liikkumaan vapaasti, mutta vangitsi sisälläolijat vankeuteen. Samalla vangiksi jäivät lukuisat linnan ympärillä asustelevat syyttömät lintumiehet, jotka eivät isommin pitäneet vankeudestaan. Sanwe uhkasi palaavansa 20 vuoden kuluttua, jolloin Sanwen vanginnut maagi rakensi Dragonspheren, pienen kristallipallon, jonka sisään oli vangittu pseudolohikäärme. Kun Dragonsphere alkaa hajoamaan, tämä tarkoittaa että Sanwe on pääsemässä vapaaksi. Nyt Sanwe:n vankila on alkanut heikkenemään sisältäpäin, eikä siinä vielä kaikki; kuningas on kuollut, ja Sanwen taikonut maagi on kadonnut (kansa epäilee että hän on "Benny Hill:aamassa"). Pelaaja on kuninkaan poika, nyt uusi kuningas, ja pelaajan kapeille harteille lankeaakin Sanwen lahtaaminen/pysäyttäminen.



Peli alkaa valtion pääkaupungissa, ja pelin tavoitteena olisi löytää kolme taikapalloa, joista ikivanhat legendat kertovat niiden olevan Sanwen tuhon väline. Pelaajan täytyy matkustaa ympäröiviin maihin löytääkseen vihjeitä palloista, ja pallojen löydyttyä täytyy keksiä keino käyttää niitä Sanwen tuhoamiseen.

Dragonsphere on selvästikin suunnattu varttuneemmalle väelle, ei niinkään minkään väkivaltaisuuden vuoksi, vaan sen takia että pelin ongelmat ovat äärimmäisen vaikeita. Minäkin, IQ 290 *Pajarin* metodilla, olin välillä aika hukassa. Peliin sisältyy kielitieteellisiä ongelmia joissa pitää ymmärtää vieraan kielen merkityksen muutoksia ja synonyymejä, sitten löytyy sanaleikkejä joissa on tarkoituksen kääntelyitä ja epäsuoria merkityksiä, eikä se siihen lopu. Jos Englannin kielen taito ei ole hanskasssa, voi pelin pelaamisen unohtaa. Toisaalta mikä riemu kun käsittämättömän aivosolu-umpisolmun ratkaisee! Ongelmat eivät onneksi ole kieron epäloogisia LucasArtsin tai arvauspeliä Sierran tyyliin, vaan suoraa logiikkaa, ja välillä pitää ymmärtää vieraan kansan filosofiaa. Uusi ja erittäin piristävä piirre seikkailupeleissä, sanoisin. Välillä peli kyllä sortuu vakioepäloogisuuksiin, eli hihat tahtovat palaa kun nuijalla ei voi lyödä vartijaa, mutta lekalla onnistuu (pelissä ei ole





tämmöistä kohtaa, mutta esimerkkinä se toiminee hyvin).

Pelin ulkoasu on todella hyvin onnistunut: grafiikka lytistää jopa Sierran parhaimmat, pelin henkilöiden likkeet on kauniisti animoitu ilman yhtään niitä vakiobugeja (kuukävely ja liiallinen -jopa kominen- suoraselkäisyys). Pelin äänet ovat suorastaan mahtavat. Musiikki GMidin kautta on pääosiltaan kaunista (SB.n kautta tietysti vähemmän kaunista), ja ne puheet.... hampaat suorittavat valssia kun taitavat näyttelijät ovat tehneet parhaansa. Äänenpainot ja -sävyt ovat tarkoin harkittuja, esim. keijukaiset ovat pikkulapsen äänisiä, puhuvat runomitassa, kun taas muodonmuuttajien maassa asuva limahirviö puhuu möreällä slosh-slosh äänellä. Lisäksi puheen kuulumiseen vaikuttavat paikat joissa peli tapahtuu; esim. ahtaassa kanjonissa puhe kaikuu seinistä luoden aavemaisen tunnelman.

Pelin käyttöliittymä on eräs parhaita koskaan näkemiäni. Alareunassa on lista perus-



käskyjä, ja lisäksi jokaisella esineellä on omia käskyjään, kuten vaikka miekalla: attack, thrust, ja carve up; hedelmällä: eat; gobletilla: täytä ja juo; lista jatkuu. Peruskäskyistä puuttuu kylläkin jostain syystä use ja toinen yleinen, wear, mikä hieman ihmetyttää. Kuitenkin pelattavuus peittoaa kevyesti Sierran ja kepittää jopa Lucasin SCUMM:in, tosin vain lievästi.

Pelin juoni on hyvä, mutta välillä hieman liian "kingsquestimäinen" eli ällöromanttinen. Suurimmalta osilta juoni on kyllä varsin tyydyttävä, varsinkin pitemmälle päästyä. Pelin pituuskin on asiallinen, eli yhdessä illassa sitä ei läpi pelata.

Siinäpä se sitten, Dragonsphere on paremmasta päästä seikkailupelejä.

T. Pajari



Dragonsphere
Testattu:
486DX/33,
8 MB, Panasonic
Lasermate (2x),
SB16 & Wave-
blaster, hiiri

329,-

GRAFIIKKA:	5
ÄÄNET:	5
PELATTAVUUS:	5
MIELENKIINTO:	4+
KOKONAISUUS:	4+

ComClub

PC CD-ROM

Dragon's Lair

Dragon's Lair - tuo klassikko - on tähän mennessä poikinut versionsa ainakin Commodore 64:lle, Sega Megadrivelle ja Mega-CD:lle, Amigoille, Nintendolle ja Super Nintendolle sekä uudempana 3DO:lle. Myöskin peliautomaattina em. peli on kerännyt kiinnostuneita katseita. Vihdoinkin PC:n CD-ROM:n omistajat pääsevät silmäilemään tämän piirroselokuvamaisen taidonnäytteen sisältöä omassa koneessaan.

Dragons Lair on todellakin juuri kuin piirroselokuva, eikä pelaaja voi suoranaisesti vaikuttaa juonen kulkuun. Sen sijaan tämän tulee ohjailla pelihahmon liikekaavoja käsittämättömän tarkalla ajoituksella ja täsmällisyydellä. Onneksi pelin manuaalissa on pitkä liuta vinkkejä eri tasojen läpi viemiseksi. Peli on erittäin näyttävä, mutta jopa 66MHz:n 486:ssa latausajat ovat tuskastuttavan pitkiä vaikka käytössä olisi tuplanopeuksinen CD-ROM -asema.

Kaikkinensa ihan kiva, mutta kyllästyttää käyttäjänsä turhan nopeasti. Pelaamisesta on vaikea puhua, sillä Dragon´s Lairin suhteen ei oikein ota selvää onko kyseessä peli vaiko sitten mikä.

H.Mikkola

Dragon's Lair
Testattu:
486DX2-66,
8 MB, SB 16ASP,
SCC-1, CD-ROM
(DS)

GRAFIIKKA:	4+
ÄÄNET:	5–
PELATTAVUUS:	3–
MIELENKIINTO:	3
KOKONAISUUS:	3+

449,-

Guy Spy

Noin kaksi vuotta sitten ilmestyi PC:lle ja Amigalle varsin epäonnistunut seikkailuyritelmä, joka julkaistiin nimellä Guy Spy and the Crystals of Armageddon.

Peli oli todellakin melkoinen fiasko kansainvälisten pelilehtienkin arvosteluissa. Kanadalainen ReadySoft Incorporated aikoi selvästi ylittää itsensä. He yrittivät ratsastaa talon edellisen ja paremmin menestyneen seikkailupelin - Dragon´s Lairin - tuomalla kunnialla. Yritys vain ei ottanut onnistuakseen ja syykin oli ilmeinen: Guy Spy oli aivan lattea kokonaisuus Drago´s Lairin rinnalla. Peli oli kuin sutaisemalla tehty ja loppusilaus oli jätetty kokonaan tekemättä.

ReadySoft todellakin ylitti itsensä ja päätti rohkeasti ottaa ja julkaista Guy Spyn myös PC:n CD-ROM:ille. Karmeinta kaikessa on ehkä se, CD-ROM -versiossa ei tunnu olevan mitään muuta eroa aiemmin julkaistuun levyke-versioon, kuin tallenteen fyysinen muoto ja lukunopeus. Juuri tällaiset tapaukset kuuluvat peleihin, joiden olemassa oloa CD-ROM:illa ei tavallinen pulliainen voi käsittää.

Pelaaja ohjaa itse Guy Spyta, joka on hallituksen luotettavin ja uskaliain agentti. Hänen tehtävänään on pysäyttää hullu tiedemies, Baron Von Max, joka on saanut käsiinsä hirmuiset Armageddonin (eli Raamatun maailmanlopun) kristallit. Näiden taikakivien voima on sanoin kuvaamaton ja hullun Von Maxin käsissä se ei tiedä ainakaan hyvää.

Pakkauksessa kehutaan, että Guy Spy sisältää yli 1 500:n framen edestä animaatiota ja alkuperäiset musiikit ja ääniefektit.

H.Mikkola

Guy Spy
Testattu:
486DX2-66,
8 MB, SB 16ASP,
SCC-1

GRAFIIKKA:	3
ÄÄNET:	3
PELATTAVUUS:	1+
MIELENKIINTO:	2–
KOKONAISUUS:	2

349,-

PC CD-ROM
Oceans Below

Oiva tuote vettä pelkääville sukeltajille

Niille, joille sana "multimedia" tuottaa kipinää selkäpiissä on varmasti myös jokin Software Toolworksin aiempi tekele tuttu.

Ohjelmatalo kun on kerännyt jo vuosien ajan mainetta näiden ns. multimedia-tuotteiden tekijänä, panostaen erityisesti erilaisiin opetusohjelmiin ja tietosanakirjoihin CD-ROM:lla. Onpahan siinä sivussa jokunen pelikin ehtinyt tupsahtaa markkinoille. Tällä kertaa tuo samainen poppoo tuo meille kuitenkin lähinnä opetuskäyttöön tarkoitetun CD-ROM -levyn, jolla perehdytään vedenalaiseen maailmaan.

Tekijä mainostaa uutta tuotettaan rohkeasti: "Oceans Below - sen lähemmäksi sukeltamista et pääse ilman, että kastelisit jalkasi". Edellisestä voidaan olla montaa mieltä. Oceans Below on mielenkiintoinen kokonaisuus maantiedosta ja meribiologiasta kiinnostuneille, vaikkakin se on faktatiedoiltaan vain TV:n luontoohjelmien tasolla. Kyse ei siis tällä kertaa ole mistään tietosanakirjasta.

Käyttöliittymä on tehty pyörimään MS-Windowsin pohjalle, joten sen läsnäolo on välttämätöntä. Oceans Below vaatii äänikortin, jotta käyttäjä voi kuulla välttämättömät selostukset, kommentit sekä meren äänet koneestaan. Myös ohjelman digitoidut musiikit ovat tasokkaita, joten niidenkään kuulemisesta ei varmasti ole haittaa. Grafiikka koostuu digitoiduista Super-VGA -kuvista ja animaatioista, joidenka tarkkuudesta ei ole kovinkaan ilmeisesti tingitty. Tämän tyylisten CD-ROM -tuotteiden vetonaulanahan on juuri runsas digitoidun ääni- ja kuvamateriaalin käyttö. Niitä kun ei saa levykeversioihin kovin runsaasti mahdutettua.

Oceans Below tuo käyttäjälleen eteen maailmankartan, jolta voidaan aluksi valita alue missä halutaan sukellella. Vaihtoehtoja on kymmenkunta, jotka kaikki sisältävät vielä useamman paikan. Oceans Below sisältää suurimman osan maailman kuuluisimmista ja suosituimmista koralliriutoista sekä muista sukelluskohteista. Esimerkkeinä mainittakoon Karibia, Kalifornian rannikko, Punainen Meri, Hawaiji, Eteläinen Tyynimeri, Australia, Kortezin Meri ja Galapagos. Karibian saaristoon mentäessä voidaan ensin perehtyä alueen yleiseen vesieliöstöön ja valita sitten tarkempi paikka, tässä tapauksessa vaikkapa Bahamansaaret. Käyttäjä voi katsella alkuun kunnon animaatiomuotoisen matkailumainoksen kohteesta, joka käsittää aimo läjäyksen perustietoutta paikan ilmapiiristä ja eliöistä. Tämän jälkeen voidaan aloittaa sukellusretki meren syvyyksiin kunhan sukelluskalustoon on vain ensin perehdytty huolella. Käytännössä ei ole minkäänlaista merkitystä onko varustukseen perehtynyt vaiko ei, sillä sukellusreissullaan ei voi kuolla. Kyse ei nimittäin ole mistään arcade-tyylisestä pelistä, jossa luikitaan verenhimoisia haikaloja pakoon, vaan puhtaasti opettavaisesta luontofilmistä. Peliksi tätä tuotetta ei siis missään muodossa voida nimittää.

Jännittävyyttä fisujen tutkailuun on yritetty saada "omalaatuisesti" liittämällä ohjelmaan pientä lisäkivaa aarteen etsinnän muodossa. Käyttäjä saa siten etsiskellä yli kahdensadan videopätkän ja 125:n valokuvan joukkoon piilotettuja aarteita, joita on kaikkiaan 68 kappaletta.

H.Mikkola

Oceans Below
Testattu:
486DX2-66,
8 MB, SB 16ASP,
SCC-1, CD-ROM
(DS)

329,-

GRAFIIKKA:	5–
ÄÄNET:	5–
PELATTAVUUS:	3–
MIELENKIINTO:	3
KOKONAISUUS:	4–

ComClub

PC

Wolf Pack

Viime vuosina tapahtunut PC:n CD-ROM-asemien räjähdysmäinen yleistyminen on tuonut suuret määrät vanhoja ja aikansa eläneitä pelejä uudelleen markkinoille.

Niitä koetetaan kaupata nyt eilaisisssa CD-ROM -kokoelmissa. Tällöin CD-ROM:in suuri tallennuskapasiteetti on hyödynnetty siten, että samalle levylle on kerätty suuri määrä vanhempia pelejä. Toinen vaihtoehto on se, että itse peli on kutakuinkin samanlainen alkuperäisen versionsa kanssa, mutta siihen on lisätty esim. digitoidut puheet ja musiikit jälkikäteen. Joissakin tilanteissa voi olla, ettei pelissä ole mitään eroja alkuperäiseen nähden, mutta siihen on lisätty jokin hirvittävästi levytilaa vaativa alkuintro. Tähän kastiin kuuluu myös Wolf Pack.

Pelin alussa näytölle hyppäävä intro on todellakin hienoa katseltavaa. Sulavasti ray-tracing -tekniikalla tehty sukellusvene lipuu meren syvyyksissä tuhoten vihollislaivueita mennessään. Itse peli onkin sitten muinaiseen levykeversioonsa nähden samanlainen. Kaikkinensa aivan siedettävä, vaikkeikaan pelistä voi puhua samana päivänä esim. Microprosen SeaWolfin kanssa. Peli on monilta osin graafisesti vaatimaton, mutta strategisesti haastava. Kannattaa kuitenkin kokeilla, aivan pelkän alkudemonkin takia.

H.Mikkola

Wolf Pack
Testattu:
486DX2-66,
8 MB, SB 16ASP,
SCC-1

329,-

GRAFIIKKA:	3–
ÄÄNET:	4–
PELATTAVUUS:	3+
MIELENKIINTO:	3
KOKONAISUUS:	3+

Flight Simulator 5.0

Washington D.C. Scenery Disk

Kolmannen maisemalaajennuksen Microsoftin Flight Simulator 5.0:een tuo yllättäen softatalo Mallard, eikä suinkaan itse Microsoft.

Kun aiemmin on jo lennelty Pariisin ilmatilassa sekä tuijoteltu Vapaudenpatsasta ylhäältäkäsin New Yorkissa lenneltäessä, päästään nyt tutkailemaan Yhdysvaltain pääkaupunkia Washington D.C:tä. Erona aiempiin maisemalaajennuksiin löytyy Mallardin Washington D.C:stä muitakin eroja kuin julkaisija. Maisemat on nimittäin digitoitu suoraan satelliittikuvista ja näin ollen landscape on todellakin täysin oikeaa vastaava. Digitoidun maisemapohjan päälle on sitten tuherrettu vektori- ja bittikarttagrafiikalla tärkeimpiä kohteita. Voit siis vaikkapa lennellä Valkoisentalon yli ja tarkastella kuinka hyvin sen kattorakenteet on tehty.

Huonona puolena näin runsaan digitoidun materiaalin käytössä on sen runsas tilantarve. Washington D.C. Scenery Disk viekin kovalevyltä paljon enemmän tilaa, kuin mitä Flight Simulator 5.0 ja kaikki sen aiemmin ilmestyneet maisemalaajennukset yhteensä. Digitoidut maisemat myöskin puurouttavat konetta aika tavalla. Voin kuitenkin suositella tätä ainakin kaikille nopeahkon koneen omistaville.

Nyt jäädään vain jännityksellä odottelemaan, josko joku julkaisisi Flight Simulatorille Helsinki Scenery Diskin. Itsemurhasyöksy kohti eduskuntataloa se vasta olisi poikaa!

H.Mikkola

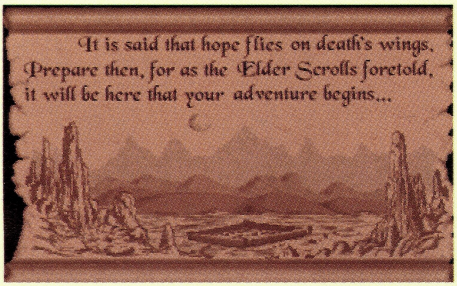
Flight
Simulator 5.0
Testattu:
486DX2-66,
8 MB, SB 16ASP,
SCC-1

299,-

GRAFIIKKA:	5–
ÄÄNET:	4
PELATTAVUUS:	4–
MIELENKIINTO:	3+
KOKONAISUUS:	4–

ComClub
PC
Elder Scrolls: Arena

Bethesda aikoinaan peliä kehitellessään oli uhonnut Originin Richard Garriotille että he kehittävät Ultimate roolipelin, paremman kuin Ultimat ja Ultima Underworldit, mihin Garriot oli toivottanut hyvää onnea ja heittänyt parilla neuvollakin. Itse suhtauduin väitteeseen "hieman" skeptisesti, varsinkin ottaen huomioon Bethesdan surkean 3D enginen (siis se iki-ihana Terminator: Rampagessa nähty "nykiti-nyks" huippukoodi). Kammoksuen zoomailin pelin takakantta jossa kummitteli inha, uskomattoman epätosi teksti: "486 33Mhz+ really cooks".



Arena sijoittuu Tamrielin maailmaan, joka on semmoinen keskitason tyypillinen fantasiamaailma. Sinänsä pelissä on erikoisuutena se, että se todellakin sisältää koko planeetan, jossa voi liikkua kaikissa kaupungeissa ja kylissä, ja peli sisältää myös ulkoilma-alueita kaupunkien ympäriltä. Ulkoilma-alueet on jaettu provinsseihin, joissa jokaisessa asuu erirotuisia ihmisiä/olentoja. Pelaajarotuihin kuuluu erilaisia ihmisiä, kolme eri haltijaa, ja yksi kissa-, että liskokansa. Jokaisella rodulla on omat hyvät ja huonot puolensa, ja manuaali kannattaa lukea tarkkaan hahmonluonnissa - esimerkiksi haltijat ovat aika aneemisia barbaareja, kun taas Hammerfellin provinssissa asustelevat redguardit eivät pääse oikeuksiinsa taikureina. Hahmoluokkia on mukavasti eli kahdeksantoista, ja mukana on ihan piristäviä poikkeuksia kuten salamurhaaja, jousiampuja, ja iso kasa velhon alaluokkia. Mutta missä on turisti á la Nethack?

Pelin tavoitteena on löytää kaaoksen sauvan kahdeksan palasta, jolla voi vapauttaa toiseen ulottuvuuteen vangitun keisarin. Paha velho Jagar Tharn on vanginnut hänet sinne, ja ottanut itse keisarin paikan. Peli alkaa keisarillisen palatsin viemäreistä, joista pelaajan pitää paeta, ja aloittaa sauvan palasten etsiminen.

Kun itse peli alkaa, käyvät kammottavimmat epäilykset toteen: Arena käyttää samaa 3D rutiinia kuin Rampagekin. Nykiminen on aivan hirveää isoilla detaljeilla, minimeillä minunkin surkea 486/33:ni jaksoi pyörittää peliä jotenkuten. Positiivinen puoli tässä on että detaljien pudottaminen ei vaikuta grafiikan tasoon mitenkään, vaan siihen kuinka kaukaa rakennukset ilmestyvät näkyviin. Luolissa kun on aina pimeää, eikä kauas näe, niin luolien grafiikka ei muutu mihinkään detaljien laskemisella. Kaupungeissa asia onkin toisin: jostain syystä katon pudottaminen pois nopeuttaa laskennan moninkertaiseksi, ja peli suorastaan kiitää, välillä hieman liikaakin (ihmiset liikkuvat arviolta kolme kertaa nopeammin kuin oikeasti). Kaupungeissa ja kylissä elämä on toteutettu osin loistavasti, ja osin päin buttista. Ajan kulku on kuvattu hienosti, taivas muuttuu erinäköiseksi ja varjot pitenevät pikkuhiljaa yön saapuessa.

Yöllä kaupungissa liikkuminen on painajaismaista, kun tummat hahmot yhtäkkiä nousevat esiin pimeydestä, ja paljastuvat patsaiksi tai pieniksi rakennuksiksi. Päivänaikojen lisäksi pelissä vaihtuvat myös vuodenajat, eli talvet ja kesät kummittelevat mukana, luoden peliin ajankulun tunteen. Talvella sataa lunta, kesällä paistaa aurinko. Pelissä on ehkä kaikkien aikojen siistein usvaefekti, usva leijuu ilmassa kiehkuroina, mikä on todella upean näköistä. Haukkumishommiksi taas menee kaupunkien asukkaiden toteutus: kaikki kävelevät ympäriinsä ilman mitään tarkoitusta, ja näyttävät epäilyttävästi samanlaisilta. Kaikki kauppiaat ovat juuri samannäköisiä, samoin kuten asesepät ja kevytkenkäiset naiset. Todellisuuden illuusio murskautuu aika mukavasti kun planeetan toisella puolella törmää samaan vähäpukeiseen neitiin kuin 1000 mailia etelämpänä, varsinkin kun kyseinen neiti on pukeutunut samoihin erittäin vähäisiin vaatteisiin lumisateisella talvi-

säällä kuin kaukana eteläisessä ja aurinkoisessa maassa.

Vaikka peli onkin hidas, eikä grafiikka yllä esim. Underworldien saatika sitten Doomin tasolle, ja vaikka peli on täynnä tietokoneroolipelien lapsuksia & bugeja jotka tuhoavat todentunnun erittäin tehokkaasti, ja vaikka suurimman osan ajasta peliä pelatessa haukuin sen lukemattomia virheitä oikein olantakaa, on se siltikin vanha kunnon tietokoneroolipeli, ja kummasti mielenkiinto säilyy vieläkin, vaikka en tiedä miksi! Ehkä se johtuu siitä että pelissä on todellinen, toimiva sääntöjärjestelmä, ja hahmoa voi kehittää eri suuntiin haluamansa mukaan, vaikkakin hahmoluokan puitteissa. Taikaesineet ovat hienoja, ja taikajärjestelmä on erinomainen. Pelissä on kasa vakiotaikoja, jotka vaihtelevat näistä normaaleista pula-ajan loitsuista tosijykeviin mäjäytyksiin (100 pointsia tuhoa/taikurin kokemusaste kun normaalit hipot esim. minun 10 asteen ritarillani ovat 140!) Suurin osa taioista on kylläkin epäsuoran ovelia, eivätkä suinkaan pelkkää tulta ja tappuraa. Pelissä voi myös luoda itse taikoja yhdistelemällä efektejä, ja taialle saa antaa nimen ihan itse (The Mighty Awful Shudderingly Shattering Destructive Wave of Omnipotent power of HIS Greatness Sir Pajarius, The One of...blaa blaa). Toinen tunnelmaan vaikuttava tekijä on pelin äänipuoli. Monet perusblasteria ja pikkukaiuttimia käyttävät eivät varmaankaan hahmota minkälaisia mahdollisuuksia tarjoaa halvinkin GMidi-kortti vahvistimen ja hyvien kaiuttimien kautta yhdistettynä. Bethesdalla on ainakin musiikkipuolella erittäin hommansa osaavaa porukkaa. Pelin musiikki on yhtä hyvää kuin Rampagessakin, eli aivan käsittämättömän siistiä. Ääniefektit ovat myös onnistuneita, tosin synkronisointi toiminnan kanssa on mennyt hieman pieleen. Yksin yöllä pelatessa tuli helposti hermostunut olotila ja piti käydä laittamassa valot päälle, niin kammottavia ja selkäpiitä hyytäviä pelin hirviöiden päästelemät äänet ovat. Jopa Doom jää toiseksi!

Hirviöt pelissä ovat kovia, mutta tyhmiä kuin armeijan nahkasaappaat. Helppo keino lahdata vastustajat on saada ne törmäämään kulmaan, jolloin monsteri-parka juuttuu. Jos taas yrittää suoraa lähestymistapaa jotain Trollia tai Iron Golemia vastaan, voi Sir P:lle sanoa heihei... vaikka AC on -17 ja ase tekee tuhoa 2-16 +13 (mithril longsword) - paitsi tietenkin, jos vahingossa käyttää jotain crystal of shielding - nimistä taikaesinettä, tai jotain muuta tusinoista erittäin hyödyllisistä esineistä, joita pelissä on lukemattomia (manuaalin mukaan 2000).

Konehuone on hermojen ohella se, jota Arena rasittaa pahiten. Pelaamisesta ei kannata uneksiakaan 386:lla, ja 4 megaiset koneet raksuttavat kovalevyä yhtenään, luonnollisesti pysäyttäen pelin toiminnan siksi aikaa. Hyvä keino pelin nopeuttamiseen on laittaa lisää muistia ja antaa Smartdrv:n hoidella loput 2MB:n voimalla - lataustauot tippuvat noin kymmeneen prosenttiin. Pelin laajuudesta saa hyvän kuvan sillä, että siinä ei ole ollenkaan alkudemoa, grafiikka on vain keskinkertaista, mutta siltikin peli vie kovalevytilaa 21 megaa. Peli luonnollisesti vaatii VGA näytön ja hiiren, äänikortti on hyvä olla.

Elder Scrolls: Arena on buginen, ajatusvirheitä täynnä, liian laaja jotta voisi olla yksityiskohtainen, ja siltikin mahtava pelikokemus. Pelin vahvin puoli on äänien luoma tunnelma ja klaustrofobiset luolastot, Doomin läpipelannut veteraanikin (allekrj) tahtoi hyytyä välillä. Niin ja peli sisältää kunnollisen roolipelisääntösysteemin, eli kyseessä ei ole mikään "roolseikkailu" tai roolipelimäinen toimintapeli, vaan kunnon täysiverinen tietokoneroolipeli, jonka hakkaa vain Ultima Underworldit ja aidot roolipelit.

Kokonaisuutena ristiriitainen, mutta kuitenkin plussan puolelle nouseva pelikokemus.

T. Pajari

Elder Scrolls: Arena
Testattu: 486DX/33, 8 MB, VGA, SB16 & Waveblaster, hiiri

329,-

GRAFIIKKA:	4–
ÄÄNET:	5
PELATTAVUUS:	3+
MIELENKIINTO:	4+
KOKONAISUUS:	4

ComClub

PC

U.F.O. – Enemy Unknown

eli kuinka pelastaa maapallo öllömöllöiltä?

On vuosi 1999. Tunnistamattomat lentävät esineet eli UFO:t ovat alkaneet häiritä maan asukkaita liikkuessaan säännöllisesti sen öisellä taivaalla. Ihmiset ovat kauhuissaan kuullessaan raportteja heihin kohdistuneista väkivaltaisuuksista ja hirvittävistä kokeista. Valtava hysteria vain ilmentää sitä, kuinka puolustuskyvyttömiä maapallon asukkaat ovat noita muukalaisia kohtaan.



Aluksi valtiot yrittivät yksin taistella kutsumattomia vieraitaan vastaan, mutta ymmärsivät pian, että oli muodostettava kansainvälinen sotilasliitto saadakseen edes jonkinlaiset mahdollisuudet voittaa nuo ikävät oliot. Nyt tarvittiin maailman parhaimmat lentäjät, tiedemiehet, sotilaat ja insinöörit tekemään yhteistyötä. Oli perustettava Extraterrestrial Combat Unit - XCom.

UFO:ssa pelaaja ohjaa XComin toimintoja kaikissa muodoissaan. Hänen tulee perustaa tukikohtia strategisesti sopiviin paikkoihin, joista voidaan lähettää hävittäjät havaittujen UFO:jen perään. Kun UFO on ammuttu alas, lähetetään tuhopartio paikalle. Eikä tämäkään vaihe tapahdu ilman huomattavia esivalmisteluja. Pelaajan on mm. varustettava paikalle lähetettävä alus, hommattava siihen miehistö, joka on myös varustettava sekä huomioitava tarvittavan kaluston koko.

Kun paikalle on sitten laskeuduttu alkaakin todellinen sota vihamielisiä muukalaisia vastaan. Ohjaat raskaasti aseistettua sotilasjoukkoa, jonka tehtävänä on tuhota kaikki aluksessa olleet eloonjääneet oliot sekä kerätä niiden mukanaan tuomat aseet ja laitteeet. Maasto, jossa joukko-osastoa liikutellaan on kolmiulotteinen ja sisältää mm. XCom-joukkojen käyttämän aluksen - Skyrangerin - sekä muukalaisten laskeutuneen tai alasammutun UFO:n, taloja ja monia muita yksityiskohtia, joiden varjoon nuo viheliäiset UFO-miehet ovat voineet piiloutua. Mielenkiintoisen ja ennen kaikkea jännittävän ympäristöstä tekee se, että voit nähdä siitä vain samat alueet kuin mitä sotilaasi näkevät.

Mikäli onnistut hyökkäyksessäsi, saavat XComin tiedemiehet lisää aseita ja muuta UFO:jen käyttämää teknologiaa tutkittavakseen. Insinöörit voivat sen jälkeen tuottaa niiden ylivoimaisia aseita ja aluksia.

Pelin edetessä XComin tiedemiehet kehittävät jatkuvasti uusia aseita ja tarvikkeita, joita voidaan sittemmin tuottaa parantamaan ihmiskunnan asemia sodassa UFO:ja vastaan. Samalla pelaaja voi tutustua tarkemmin muukalaisten elämänmuotoihin, teknologiaan ja heidän todellisiin tavoitteisiinsa. On myös tärkeätä seurata maailman poliittista tilannetta. Jotkut hallitukset voivat tulla pakoitetuiksi tekemään salaisia sopimuksia UFO:jen kanssa ja maat, jotka kuuluvat XComin tärkeimpiin rahoittajiin kaipaavat myös rahoilleen vastinetta.

UFO - Enemy Unknown on mielenkiintoisesti rakennettu peli. Se vaatii käyttäjältään huolellista perehtymistä käyttöliittymäänsä kuten muutkin strategiapelit. Tutkailemalla manuaalin edes kerran läpi pitäisi UFO:n hallinta kuitenkin alkaa pikkuhiljaa luonnistua.

H.Mikkola

U.F.O. – Enemy Unknown
Testattu:
486DX2-66,
8 MB, SB 16ASP,
SCC-1

329,-

GRAFIIKKA:	3–
ÄÄNET:	3–
PELATTAVUUS:	4–
MIELENKIINTO:	4+
KOKONAISUUS:	4–

ComClub

PC

SSN-21 SeaWolf

Ehkä paras sukellusvenesimulaattori kautta aikojen

Vuosia on kulunut siitä, kun hankin jo edesmenneeseen Amigaani Silent Servicen, johon seurasi sittemmin myös jatko-osa. Tämä oli ehkä uraa uurtavin sukellusvenesimulaattori, mitä kotimikroille on ikinä tehty.



PC:n hankittuani hommasin juuri ilmestyneen Electronic Artsin julkaiseman 688 Attack Subin, joka oli jo huimasti kehittyneempi peli Silent Serviceen nähden. 688 on jaksanut jo pitkään tykittää vihollislaivueita ja jaksaisi varmaan vieläkin, mutta aikansa kutakin - tuumasi Electronic Arts ja julkaisi vanhalle veteraanille jatko-osan, joka kulkee nimellä SSN-21 SeaWolf.

Alhaalla meren syvyyksissä hiljainen ja tappava SSN-21 SeaWolf lipuu yksinäisellä metsästysretkellään. Sinä olet laivan kapteenina saanut käskyn tuhota raskaasti aseistetun vihollislaivaston. Tehtävä on kuitenkin äärimmäisen salainen. Tästä syystä SeaWolfia ei virallisten tietojen mukaan ole olemassakaan. Samoiten katseltaessa aluksen lokikirjan sektiota, jolla esitellään eri sukellusvenetyyppien tekniset tiedot, on SeaWolfin tiedoissa lähes joka kohdassa sana "unknown" - tuntematon.

SeaWolf on nykyaikaiset - kohtalaisen rankat - laitteistovaatimukset asettava peli. Se vaatii koneelta neljä megatavua muistia, prosessorin tulee olla vähintään 25MHz:n 386, kiintolevyä merisusi ahmaisee hurjat 19 megatavua ja toivoo omistajansa käyttävän jotakin disk cache -ohjelmaa. Tosin siinä missä peli vaatii paljon koneelta, se myös palkitsee käyttäjänsä ruhtinaallisesti. Huolella viimeistelty grafiikka ja äänet yhdistettynä toimivaan käyttöliittymään tuottavat Ahdin valtakuntaan kihelmöivän jännittävät hetket. 688 Attack Subin puutteet on huomioitu ja veneen kalusto on monernisoitunut edeltäjästään huomattavasti. Rolandin Sound Canvaksella ja SoundBlaster 16:lla yhdessä tuotetut äänet ovat todella mahtipontisia. Jännittävän taustamusiikin siivittämänä sonarin "pinnggg!!!..."-äänet tuottavat kylmiä väreitä selkäpiissä. Samoiten passiivisella sonarilla poimitut laivojen moottoriäänet, valaiden ja delfiinien kirkumiset sekä muissa aluksissa käydyt keskustelut ovat hiuksia nostattavan realistisia.

Lisäjännitystä kaipaavien kannattaa kokeilla SeaWolfia kaksinpelinä modeemin, nolla-modeemin tai Netbios-yhteensopivan verkon kautta. Tällöin saadaan aikaan todella jännittäviä tilanteita, kun kummallakin osapuolella on samanlainen huipputeknologiaa hyödyntävä sukellusvene käytössään. Sitten jää vain valittavaksi haluaako jahdata toisiaan, vai yhteistuumin tuhota kaikki muut alukset. Pelaajat voivat tällöin keskustella pidempienkin välimatkojen päästä keskenään käyttäen aluksen viestintävälineitä. Tällöin opponentin viestit näkyvät SeaWolfin tietokonepäätteen kuvaruudulla tekstimuodossa.

Sukella veteen ja anna paukkua, SeaWolf on oiva väline siihen!

H.Mikkola



SSN-21 SeaWolf
Testattu:
486DX2-66,
8 MB, SP 16ASP,
SCC-1

329,-

GRAFIIKKA:	5–
ÄÄNET:	5–
PELATTAVUUS:	4
MIELENKIINTO:	4+
KOKONAISUUS:	5–

ComClub

PC

Beneath The Steel Sky

Seikkailujen aatelia Dave Gibbonsilta

Kun ensimmäistä kertaa kuulin puhuttavan pelistä nimeltä Beneath a Steel Sky, olin varma, että kyseessä olisi jonkinlainen taistelulentosimulaattori. Oletukseni osoittautui kuitenkin aika tavalla vääräksi, sillä tämä Virginin julkaisema teoshan on puhdas seikkailupeli. Lisäksi voidaan todeta, että kyseessä on vieläpä paremman luokan seikkailupeli.



Ei siis mitään höpö-höpö kamaa, vaan aivan vertailukelpoinen mm. laadukkaista seikkailupeleistään tunnetun Sierran pelien rinnalla. On harvinaista, että Amiga- ja PC-versiot ilmestyvät samaan aikaan, mutta näin kävi Beneath a Steel Skyn kanssa.

Beneath a Steel Sky sijoittuu - kuinka ollakaan - kauas tulevaisuuteen, jolloin maapallo on pahasti saastunut. Vain köyhät ja työläiset asuvat maanpäälle rakennetuissa valtavan korkeissa torneissa, kun korruptoituneet ja rikkaat taas asuvat maan alla saasteista suojassa. Julmat turvallisuusjoukot lietsovat tyranniaansa Union Cityn ja sen ympäristön alueella. He ovat kaapanneet Robert Foster -nimisen miekkosen yhteen helikoptereistaan - syystä, jota itse Fosterkaan ei tiedä. Yhtäkkiä helikopterin ohjaus kuitenkin pettää ja se syöksyy maahan. Sankarimme Robert Foster selviytyy onnekseen rysäyksestä ja pääsee pakenemaan pahalta turvallisuusjoukkojen komentajalta - Reich S. Commanderilta. Tästä kohtaa alkaa itse peli.

Arvatenkin pelaaja ohjaa Robert Fosteria, joka yrittää epätoivoisesti selvittää salaperäisen menneisyytensä ja toistaiseksi varsin epäselvän kohtalonsa luonnetta. Hänen tulee kerätä erilaisia esineitä mukaansa matkan varrelta sekä keskustella aktiivisesti muiden pelissä esiintyvien hahmojen kanssa, sillä ilman heiltä saatuja tietoja ei pitkälle pötkitä.

Varsinainen käyttöliittymä on suunniteltu erittäin helppokäyttöiseksi ja nopeaksi oppia, joten tämän pelin kohdalla ei ole huomattavaa aloittamiskynnystä vaan peliin pääsee heti käsiksi. Käyttöliittymää on sinänsä mukava käyttää, koska lähes kaikki toiminnot ovat ohjattavissa hiirellä. Käyttäjäystävällisyys onkin ehkä vahvimpia valtteja tässä pelissä loistavan juonen lisäksi. Valittamisen aihetta ei tosin liiemmälti löydy myöskään pelin grafiikan tai äänien osalta, vaan Beneath a Steel Sky on kokonaisuudessaan varsin vaikuttava.

Dave Gibbons, joka on vastuussa pelin graafisesta ja juonellisesta puolesta, on voittanut useita palkintoja sci-fi -aiheisilla sarjakuvapiirroksillaan. Hänen taidoillaan ei voida tehdä kovin huonoa sci-fi seikkailua, joten Beneath a Steel Sky tulee varmasti lunastamaan sille asetetut odotukset. Seikkailupeleillä on nykyään tapana takertua pieniin yksityiskohtiin, jotka on taitavasti kätketty digitoitujen maisemien sekaan, niin ettei niitä huomaa sieltä kukaan. Tätä kaavaa BSS ei onneksi noudata. Tarvittavat esineet eivät ole turhan selvästi tyrkyllä, mutta ne kuitenkin huomaa kun osaa katsoa.

Pelin mukana tulee Gibbonsin piirtämä sarjakuvalehtinen, jossa selvitetään pelaajalle hiukan tapahtumien taustoja. Siksi se kannattaakin lukea ennen pelaamaan ryhtymistä.

H.Mikkola

Beneath The Steel Sky
Testattu:
486DX2-66,
8 MB, SB 16ASP

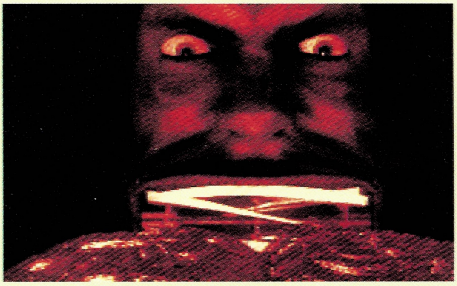
299,-

GRAFIIKKA:	5–
ÄÄNET:	4–
PELATTAVUUS:	4+
MIELENKIINTO:	4+
KOKONAISUUS:	4+

ComClub

PC CD-ROM
The Lawnmover Man
Möyhii ruohoa nyt CD-ROM:llakin

Kaikkien aikojen kuuluisin virtuaalitodellisuusaiheinen leffa on kiistatta Ruohonleikkaaja eli Lawnmover Man. Juuri sellainen elokuva, josta joku suuri ja rahan ahne pelitalo voisi rakentaa mehukkaan tietokonepelin. Tekisi sen aluksi esimerkiksi jollakin tehokkaammalla laitteistolla kuten Silicon Graphicsilla ja kääntäisi sen sitten suoraan laiskemmin grafiikkaa pyörittelevään PC-ympäristöön tai vaikkapa Macintoshille. Nyt on kutakuinkin näin tapahtunut. Pelitalo nimeltä Sales Curve on nimittäin julkaissut PC:n CD-ROM:lle Lawnmover Manin.



Pelin tapahtumat jatkuvat siitä, mihin elokuva loppui. Tyhmästä ruohonleikkaajasta - Jobesta - tehtiin virtuaalitodellisuuden avulla hyperihminen, joka muutti itsensä puhtaaksi sähköenergiaksi ja siirtyi maailmanlaajuiseen tietokoneverkkoon elokuvan lopussa. Hänestä tuli Cyberjobe, joka halusi kostaa kaikille häntä vastaan rikkoneille kuolevaisille. Kostonsa toteuttamiseksi hän siirtää myös "uhrinsa" tietokoneen keskusmuistiin - virtuaalitodellisuuteen, jossa hän sitten koettelee heitä erilaisissa "maailmoissa". Onneksi panoksena on kuitenkin vain pelaajan sielu.

Pelaajan tehtävänä Lawnmover Manissä on ohjata Dr Angeloa. Miestä, joka loi koko älykkyydenkehittämisprosessin ja käytti tyhmää Jobea ihmis-koekaniinina testeissään. Juuri samoissa, jotka tekivät Jobesta CyberJoben. Tuo hirmuinen CyberJobe halusi koko ihmiskunnalle katkeroituneena langettaa kostonsa myös Dr Angelon päälle. Näin ollen pelaajalle koittaa huima reissu Dr Angelon virtuaalinahoissa halki virtuaalimaailmojen.

Lawnmover Man PC CD-ROM on saanut yllättävän paljon julkisuutta meillä täälläkin, vaikkei kyse loppujen lopuksi ole mistään kovin järisyttävästä peliuutuudesta. Grafiikka olisi tyylikästä, kun se vain olisi hiukan tarkempaa (tällöin koneelta vaadittaisiin tietenkin paljon enemmän vääntöä). Tätä seikkaa on yritetty epätoivoisesri korjata runsailla ja suhteellisen tarkoilla videopätkillä. Nämä pätkät ovat arvatenkin digituituja otteita itse elokuvasta.

Varsinaisen pelin käyttöliittymä on kohtuullisen yksinkertainen. Pelihahmoa (eli Dr. Angeloa) on ehkä helpoin ohjata suoraan näppäimistöltä. Nuolinäppäimiä hakkaamalla setä hyppii ja pomppii kuin Dragon's Lairissa ikään. Ohjaus tosin ei ole aina aivan yhtä epälooginen - pelin luojalle siitä kiitos. Kaiken lisäksi ystävällissävyinen tietokoneen tuottama naisääni latelee ohjeita siitä, mihin suuntaan kulloinkin olisi edukasta liikkua.

Ikäväkseen täytyy todeta, että Lawnmover Man ei ole aivan sitä tasoa, mitä jotkut lehdet ovat antaneet odottaa. Kokonaisuus olisi voinut olla vielä hiotumpi ja itse pelin sisältö jää varsin suppeaksi hurjien elokuvasta otettujen animaatiopätkien varjossa. Kokonaisuus antaa kuitenkin aika hyvän kuvan pelaajalleen siitä, mitä Lawnmover Man II -The Movie tulee sisältämään.

H. Mikkola

The Lawnmover Man
Testattu: 486DX2-66, 8 MB, SB 16ASP, SCC-1, CD-ROM (DS)

429,-

GRAFIIKKA:	4
ÄÄNET:	4
PELATTAVUUS:	3+
MIELENKIINTO:	3+
KOKONAISUUS:	4–

ComClub

Super Nintendo

Mario is Missing

Mario on tällä kertaa pahemmassa pulassa, sillä hän on kadonnut. Ilkeä Bowser on Etelä-navalla sijaitsevan tukikohtansa avulla alkanut toteuttamaan hirvittävää juonta, jonka tarkoituksena on sulattaa Etelä-napa ja hukuttaa koko maailma. Sitä ennen on Bowser kuitenkin lähettänyt apurinsa, Koopa-soturit, varastamaan maailman parhaat kalleudet ja muistomerkit.



Pelaajan tehtävänä on ohjata Luigia tämän eri maapallon kaupungeissa visiitillä käydessä ja tuhota paikalla riehuvat Koopa-soturit. Tämä tapahtuu luonnollisestikin hyppäämällä heidän päälleen. Joiltakin näistä vihulaisista jää jälkeen jokin esine, joka Luigin täytyy korjata talteen. Tämä esine täytyy sitten kuljettaa oikealle henkilölle kaupungin sisällä ja pelaaja saa palkkionsa. Kussakin kaupungissa on tietty määrä näitä tehtäviä ja pelaajan suoritettua tehtävän, voi siirtyä sitten seuraavaan paikkaan.

Pelissä on sisäänrakennettu salasana-järjestelmä, joten pelaaja voi tarvittaessa sitten jatkaa samasta paikasta mihin on aikaisemmin päässyt, eikä samaa paikkaa tarvitse tarpoa useampaan kertaan läpi.

J. Uhlgren

Mario is Missing

GRAFIIKKA:	4
ÄÄNET:	3
PELATTAVUUS:	3
MIELENKIINTO:	2+
KOKONAISUUS:	3+

495,-

Choplifter III

Choplifter oli aikoinaan hittipeli sellaiselle klassiselle tietokoneelle kuin Commodore 64. Myöhemmin tämä peli kääntyi myös Nintendon Gameboylle ja nyt onkin sitten itse Super Nintendo ollut vuorossa. Loogisesti nimikin on sittemmin Choplifter III.



Pelin perusjuoni on selkeä. Pelaaja on YK:n lipun alla taistelevan helikopterin lentäjä ja hänen tehtävänään on pelastaa pahojen terroristien panttivangit. Tämä tapahtuu siten, että pelaaja lentelee vasemmalta - oikealle skrollaavassa räiskintäpelissä helikopterillaan, väistelee terroristien ammuksia. Osa panttivangeista seisoskelee kaikessa rauhassa maan kamaralla ja pelaajan täytyy vain ottaa heidät kyytiinsä ja kuljettaa turvalliseen paikkaan, mutta suurin osa on vangittuina erinäisiin rakennuksiin ja pelaajan täytyy ensin ampua rakennus palasiksi ennen kuin he voivat paeta.

Hyvillä mielin voinee kysyä, että miksi tämä peli on julkaistu vasta nyt? Desert Strike on ollut jo kauan saatavilla ja se on niiiiin paljon parempi peli, ettei Choplifteri jaksa muutamaa tuntia kauempaa innostaa.

J. Uhlgren

Choplifter III

(USA-versio)

GRAFIIKKA:	3–
ÄÄNET:	2+
PELATTAVUUS:	2+
MIELENKIINTO:	3–
KOKONAISUUS:	3–

445,-

ComClub

Super Nintendo

Mr. Nutz

Ilma on todella kylmä ja se kylmenee kylmenemistään koko ajan. Koko maailma on kääriytymässä lumi- ja jäävaipan peittoon Yeti pedon toimesta, jolla on todella jäinen sydän sekä melko kauhistuttavan paha hengitys. Yetin aikeena on perustaa ja hallita uutta jäistä kuningaskuntaa täällä maan päällä.



Onneksemme kuitenkin päähenkilömme, aina iloinen Mr Nutz, aikoo palauttaa lämmön takaisin maan päälle ja onneksi näin on, sillä tämä superoravamme on ainoa, kuka tähän pystyy. Mikäli Mr Nutz ei pysty karkoittamaan kylmyyttä pois, niin vaihtoehto on karuakin karumpi, eli uusi ja ikusesti pysyvä jääkausi.

Sinun tulee edetä kuuden eri tason läpi, joita on lisäksi jaettu eri kenttiin. Viimeisessä tasossa kohtaat tietysti itse pahan Yetin. Peli vaikenee loppua kohden edetessä siinä missä sääolosuhteetkin, vaikka lopussa taistelu jään seassa käy kuumimmillaan ja ratkaisun avaimet ovat käsissä. Pelin loppu ei kuitenkaan ihan heti tule vastaan, sillä ensin joudut kohtaamaan sankan joukon Yetin kylmäverisiä apulaisia, jotka ovat kyllä valmiita kuolemaan suojellakseen hirvittävää pomoansa.

Option ruudussa voit valita elämät yhdestä kuuteen sekä energiatason yhdestä viiteen, joilla voit helposti vaikuttaa pelin vaikeuteen, vaikka varsinaista vaikeusasteen säätömahdollisuutta ei ole olemassa. Lisäksi Option-ruudusta voit valita kuusi erilaista ohjaimen toiminta mallia. Mr. Nutz pelin tarjoamaa erittäin hyvää melodista musiikkia voit kuunnella joko monona tai stereona, mutta vain mikäli haluat eli äänen voi kytkeä myös pois päältä. Pisteitä saat kaikista keräämistäsi kolikoista aina 50 kustakin ja mikäli keräät kaikki tason kolikot saat extrabonuksen. Lisäksi saat pisteitä 50 - 100 tuhottuasi jonkin Mr. Nutzin vihollisen hypättyäsi sen päälle tai ampumalla salaisella aseellasi, mikäli olet saanut kerättyä ammuksia siihen sekä myös löytämistäsi bonuksista.

Sinun on lisäksi hyvä muistaa, että hypätessäsi vihollisen päälle lennät korkeammalle eli viholisesta voi olla hyötyäkin. Menetät aina elämän, kun kosketat kolmesti vihollista, mutta saat extraelämän joka 3000, 10000, 60000, ja 100000 pistein välein. Kaiken kaikkiaan eri bonuksia pelistä löytyy viisi, mutta mm. tason läpäiseminen ennen ajan loppumista antaa lisäpisteitä. Muista kerätä myös kaikki vastaan tulevat pähkinät, jotta pidät Mr. Nutzin voimavarat korkeana. Jossakin tasossa sinun pitää löytää avaimia salaisiin oviin edetäksesi lähemmäs loppua.

Mr. Nutz pelin grafiikka on todellä vaihteleva sekä sulava. Pelattavuus ja pelin hieno toteutus eivät kuitenkaan muuta sitä tosi seikkaa, että peli on tavanomaistakin tavallisempi hyppimis-pomppimispeli. Mikäli et kuitenkaan vielä omista kahta hyppely peliä enempää tai pidät niistä erityisesti, niin suosittelen lämpimästi Mr. Nutzia.

I. Itämies

Mr. Nutz

545,-

GRAFIIKKA:	5–
ÄÄNET:	4–
PELATTAVUUS:	4–
MIELENKIINTO:	3+
KOKONAISUUS:	4–

ComClub

Super Nintendo
Captain America and The Avengers

Kostajat kokoontuvat Kapteeni Amerikan johdolla, sillä salaiset sisäpiirin tietolähteet paljastavat, että alamaailman rikolliset yrittävät "pestä" tuhansia kultaharkkoja rikosjärjestö Red Skullille. Kultaharkot ovat sarjanumeroista päätellen varastettuja ja peräisin toisen maailmansodan ajalta eri Euroopan maista.



Vääryydellä hankittujen ansioiden avulla Red Skull suunnittelee perustavansa rikosverkoston kaikista paatuneemmille rikollisille, joiden pirullisia ajatuksia hän kontrolloisi uudella aivojenhallintalaitteella.

Sinun tulee Kapteeni Amerikan ja hänen kostajien johdolla kuljeksia kaupungin keskustan kujilla sekä etsiä Red Skullin päämaja sekä suolata koko paikka maan tasalle varmistaen ettei yksikään rikollinen pääse pakoon ennen kuin valtava rikosaalto pyyhkii yli muidenkin suurten kaupunkien. Kohtaat toki pitkin matkaa monta Red Skullin säälimätöntä alamaista mitä utopistisimmin asein sekä keinoin varustettuna.

Ensin sinun tulee kuitenkin valita Optionruudusta joko yksin- tai kaksinpeli, eli kaksinpelissä pelaat ystäväsi kanssa vastakkain kumpikin haluamallaan hahmolla, kun taas puolestaan yksinpelissä taistelet yksin koko Red Skullin rikollisliigaa vastaan. Pelatessasi kahdestaan ystäväsi kanssa voit myös valita harjoittelupelin, jossa voit kokeilla ja käydä läpi eri vaihtoehtoja. Lisäksi valittavanasi on kolme eri vaikeusastetta eli helppo, keskitaso ja tietysti vaikea. Pelin vaikeuteen voit toki vaikuttaa myös valitsemalla pienimmän mahdollisen elämä määrän eli kolme viidestä mahdollisesta. Kuten yleisen ja hyvän tavan mukaista on löytyy Optionruudusta myös useampi eri ohjainmallivaihtoehto.

Päästessäsi vaiheeseen, jossa valittavaksesi ilmestyy neljä eri sankarihahmoa eli Kapteeni Amerika, Tony Stark alias Iron Man, Clint Barton alias Hawkeye sekä keinotekoisesti korkeimmalle mahdolliselle asteelle kehitetty kostaja nimeltä Vision. Edellä mainitut kostajat ovat paitsi ulkomuodoltaan eroavia kuin myös aseitukseltaan ja taidoiltaan, joten kannattaa harkita tarkkaan minkä hahmoin milloinkin valitset. Captain America tarjoaa ainakin 12 eri näköistä kuin myös eri ominaisuuksin varustettua vihollista, joita ovat mm. Klaw, Laser, Whirlwind, Mammoth Robot, Wizard jne. Peli on jaettu tasoihin The Avengers, Target Town, Red SKull´s underwater base, The Giant Laser Cannon sekä lopuksi End of Red Skull, jossa tuhottavanasi on koko tukikohta.

Vaikka Kapteeni Amerikka kostajineen on monen mieleen sarjakuvan muodossa, niin samaa ei voi sanoa tästä tekeleestä, vaikka ehkä en pitäisi sen koomin kyseisestä sarjakuvastakaan. Pelin puutteita voisi luetella enemmänkin, mutta silmiin pistävämpiä heikkouksia olivat ehdottomasti heikko grafiika ja kerrassaan aneeminen pelattavuus.

I. Itämies

Captain America and The Avengers

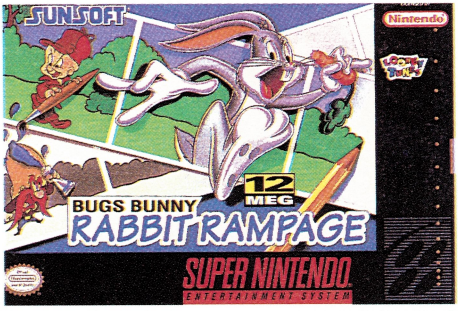
349,-

GRAFIIKKA:	1+
ÄÄNET:	2–
PELATTAVUUS:	1
MIELENKIINTO:	1
KOKONAISUUS:	1

ComClub

Super Nintendo
Bugs Bunny: Rabbit Rampage

Bugs Bunny tuo veijarimainen jänönen on nyt kovan paikan edessä, sillä hänen pitää ratkaista paha taivaallinen rangaistus, joka on langetettu Bugs Bunnyn päälle. Rangaistus nimittäin yrittä alituisesti maalata Bugs Bunnyn muuttumattomiin ja pysyviin nurkkauksiin.



Mielenvikainen animaation tekijä aikoo nimittäin napata Bugsin, muttä hän ei taida tietää, että meidän pikku jänöselläpä on huippu ACME-varustukset käytössään. Hän heittelee piiraita vastustajien naamalle, hän kääntää taikapeilillä kutistavat säteet sivuille, hän maalailee haisunäätämäiset rannut kissojen selkään sekä tekee monia muita hauskoja kepposia.

Animaation tekijä heittää Bugs Bunnyn mielensä mukaan tukaliin tilanteisiin, jotka kaikki ovat kuin erilaisia piirroselokuvia. Bugs löytää itsensä välillä keskeltä metsää, jossa Elmer Fudd kymmenien ajokoirien kanssa yrittä saada Bugs Bunnystä maukasta jänöpaistia. Toisaalta taas Bugs voi löytää itsensä keskeltä vapaapainiareenaa, jossa hän parhaillaan on saamassa kunnon selkäsaunaa jättiläismäiseltä vastustajalta itse Crusher:ilta.

Kunnes monien vaiheiden jälkeen kymmenennessä ja samalla viimeisessä tasossa Bugs Bunnyn pitää löytää hullu animaationtekijä, joka on tämän koko kaaoksen takana. Mikäli haluat valmistautua kohtaamaan vihollisesi, niin voit lämmitellä ja harjoitella Trainer Screen:issä, jossa ei ole ainuttakaan vastustajaa. Sen sijaan niissä on useita maalitauluja, joihin voit kokeilla asearsenaaliasi.

Bugs Bunny joutuu kohtaamaan monenlaisia vastustajia, joten hän tarvitsee myös erilaisia puolustusmenetelmiä. Mutta onneksi niitähän löytyy, sillä Bugs Bunny voi päihittää vihollisensa kierrehyökkäyksellä, potkaisemalla, heittämällä esineitä, hyppäämällä tai käyttämällä hänen ehdottomasti parasta apuaan eli ACME-varusteita, joka pitää sisällään kaiken kaikkiaan 16 erilaista kerättävää bonus-esinettä, joita voit käyttää monin tavoin eliminoidakseen vastustajasi tai rakentaa niille pieniä yllätyksiä.

Pienenä miinuksena täytyy mainita sellainen seikka, että pelin alkuvalikosta puuttuu vaikeusasteiden valinta, joten peli on alusta asti melko vaikea ja siitä syystä hieman hitaasti etenevä. Kaiken muun hyvän lisäksi peli takaa pelaajalleen niin kuulollisia kuin myös silmillä aistittavia elämyksiä, sillä pelin musiikki, hahmojen puheet ja ääniefektit ovat erittäin onnistuneita eikähienosta grafiikastakaan juuri löydä puutteita.

Bugs Bunny on monipuolinen hyppimis-pomppimis-peli, jonka jokainen uusi taso tarjoaa uudet seikkailut aina erilaisissa kulisseissa. Bugs Bunny:n Rabbit Rampage on tavallaan taattu jatko-osa tuttuihin Looney Tunes peleihin.

I. Itämies

Bugs Bunny:
Rabbit Rampage

GRAFIIKKA:	4+
ÄÄNET:	4+
PELATTAVUUS:	4
MIELENKIINTO:	5–
KOKONAISUUS	4+

545,-

ComClub

Super Nintendo KOEI Presents Nobunaga's Ambition

Strategiapelejä on Super Nintendolle tullut erittäin vähän. Pelivalmistajista itseasiassa ainoastaan KOEI on tullut tunnetuksi konsolikoneiden strategiapelien tekijänä. Nyt KOEI on tuonut jenkeissä markkinoille yhtäaikaisesti peräti kolme strategiapeliä. Näistä peleistä ensimmäisenä otimme tarkasteluumme Nobunaga's Ambition - nimisen spelin.



Nobunaga's Ambition sijoittuu Japaniin, aikaan, jolloin eri alueiden pikku-lordien suurimpana haaveena oli koko Japanin kokoaminen valtansa alle. Sinänsä kiva haave, mutta kun kaikilla muillakin hallitsijoilla on sama toive, ei tämä käytännössä olekaan niin helposti toteutettavissa.

Peli tarjoaa neljä eri skenariota, jotka sijoittuvat kolmeen eri aikakauteen. Käytännön eroja itse skenaarioissa on valitettavasti melko vähän, sillä todellisuudessa tämä muuttaa hieman pelissä käytettävää karttaa ja eri pikkuvaltioiden voimasuhteita.

Pelaajia voi olla maksimissaan kahdeksan ja Super Nintendo huolehtii muista valtioista. Koneelle voi asettaa haluamansa tason välille 1-5, mutta tämä ei vaikuta laitteen ohjaamien vihollisten älykkyyteen, vaan ainoastaan niiden käytössä olevien joukkojen määrään ja laatuun. Kun asettaa pelin vaikeimmalle tasolle, häviää pelaaja helposti vastustajilleen, vaikka sitten itsellä olisi isokin ylivoima.

Tämän jälkeen pelaaja saa valita minkä provinssin johtajaa haluaa pelata. Aloittelijoiden kannattaa valita mielellään sellainen paikka, missä on vain 1-2 naapurialuetta. Pelaajan ohjaaman hahmon nimen voi tämän jälkeen tarvittaessa vaihtaa ja pelaajan hahmon kyvyt arvotaan sattumanvaraisesti, joskin tähän voi itse jonkin verran vaikuttaa.

Itse peli etenee vuoropohjaisesti. Kukin valtion johtaja voi antaa yhden (1) käskyn kierroksessa. Käskyjä on useita, pelaaja voi mm. tarjota jollekin valtiolle liittoa, värvätä sotilaita, hyökätä jollekin alueelle, huolehtia valtion taloudesta, ynnä muuta kivaa. Valitettavasti tämä systeemi on erittäin epärealistinen ja epäpelattava. Kuvittelkaapas esim. seuraava tilanne: Pelaaja tarjoaa pelin ensimmäisellä kierroksella liittoa naapurilleen, joka hylkää liittosopimuksen. Näin on pelaajan kierros käytetty. Nyt sitten ensin yksi naapureista hyökkää pelaajan kimppuun. Pelaaja kykenee hädintuskin torjumaan hyökkäyksen, mutta sitten toinenkin naapureista hyökkää alueelle ja jäljelle jääneet joukot kuolevat välittömästi ja peli päättyy. Mitä tästä opimme ? Mitään muuta ei kannata tehdä, kuin värvätä porukkaa. PISTE.

Strategiaan tämä peli ei rutiiniensa puolesta taas anna minkäänlaista mahdollisuutta. Taisteluissa kaikki yksiköt (jalkaväki, musketöörit, ratsuväki) liikkuvat yhtä nopeasti, vaikka yleensä hevoset mielestäni juoksevat ihmisiä nopeammin. Samoin on kummallista, että tuliaseita voi käyttää ainoastaan lähitaistelussa. Kyllä maar armeijoissa ympäri maailman opetetaan ampumaan ihmisiä kohti hieman kauempaa.

Otetaanpa sitten toinen hieno esimerkki: Kaksi valtiota päättää hyökätä toisen valtion kimppuun. Vaan eipä onnistu. Ensin hyökkää se, jonka liikutusvuoro tulee ensiksi ja vasta sen jälkeen toinen hyökkääjistä pääsee hyökkäämään. Pelaajat eivät siten voi yksissä tuumin hyökätä yhteisen vihollisen kimppuun jotta omat tappiot olisivat pienemmät.

Joukkojen värvääminen on myöskin turhanpäiväistä touhua, sillä pelaaja ei itse asiassa voi päättää haluaako hän palkata esim. ratsujoukkoja, vaiko mieluummin jalkaväkeä. Pelaaja voi ainoastaan määrittää montako miestä haluaa värvätä. Mikäli miehet sitten joskus joutuvat taisteluun, jakautuvat ne automaattisesti viiteen eri joukkoyksikköön. Tietyn suhteen mukaisesti.

Taisteluissa alue on jaettu ruutuihin ja maasto vaihtelee sen mukaan missä päin pelikenttää taistelupaikka sijaitsee. Maastolla ei sen sijaan tunnu olevan juuri muuta vaikutusta

kuin se, etteivät joukot voi kävellä vuorten ylitse tai veden päällä. Ei tule kesää. Luulisi edes kaupunkia puolustavan joukko-osaston pärjäävän paremmin kuin kaupungin ulkopuolella, avoimessa maastossa oleva vihulainen. Varsinkin kun puolustajilla on musketit. Vaan ei.

Taistelut käydään samalla tavalla vuoropohjaisesti kuin muukin peli. Ensin toinen osapuoli liikuttaa kaikkia viittä eri joukko-osastoa järjestyksessä 1-5 ja sitten toinen omat joukkonsa. Tämä aiheuttaa huvittavia selkkauksia kun esimerkiksi joukko-osasto nro 5 seisoo ensimmäisenä jonossa. Ensimmäiset neljä osastoa eivät voi kyseisen kierroksen aikana liikkua koska niiden tie on tukossa ja kun pelaaja liikuttaa viidettä yksikköä, päättyy pelaajan liikutusvuoro.

Vihollisen kimppuun hyökätään menemällä sen viereen ja yrittämällä liikkua siihen ruutuun jossa vihollinen on. Tällöin käydään taistelu, jossa molemmat yksiköt kärsivät tappiota sen mukaan miten vahva yksikkö on vastassa.

Peli päättyy siinä vaiheessa kun pelaajan oma hahmo kuolee ja/tai viimeinen alue menetetään. Puolustustaistelussa omalla alueella pelaajan hahmo kulkee ensimmäisen yksikön mukana ja taistelun voi hävitä mikäli vihollinen onnistuu tämän kontentoyksikön tuhoamaan. Ei auta vaikka olisi kuinka hyvin muita joukkoja käytössä, ilman komentajaa sotilaat pakenevat paikalta. Taistelun keskellä voi pelaaja yrittää lahjoa vihollisen yksiköitä omalle puolelleen mikäli sattuu omistamaan riittävän omaisuuden. Tämä tuo hieman enemmän mielenkiintoa peliin.

Ei silti niin pahaa, ettei jotain hyvääkin. Pelin aikakauden valinta on loistava, sillä Japani-aiheisia strategiapelejä ei liiemmin markkinoilla ole nähty.. Tästä aiheesta olisi varmasti saanut loistavan strategiapelin, mutta tässä tapauksessa pelattavuus on niin pahasti pielessä, ettei peliä jaksa pitemmän päälle pelata sitten kirveelläkään.

Graafisesti Nobunaga's Ambition on erittäin niukka, mutta grafiikka ajaa asiansa ja on vähintäänkin keskitasoa strategiapelien joukossa. Äänet sen sijaan olisi melkeinpä saanut jättää pois.

KOEI:n strategiapelit käyttävät yhä samaa pelirutiinia kuin heidän ensimmäisissä Amiga/PC - peleissä silloin kauan sitten vuonna 1990. Muutoksia ohjelmointiin on tehty vähän ja nämäkin ovat lähinnä kosmeettisia. Harmi sinänsä, sillä strategiapelit ovat Super Nintendolle niin harvinaisia, että soisi niiden edes olevan hyviä.

Tämän nähtyään ei tarvitse ihmetellä, että KOEI laskee saman kuukauden aikana markkinoille kolme eri nimistä strategiapeliä. Jos muutoksia tehdään jatkossakin yhtä laiskasti, voi KOEI julkaista vaika yhden pelin joka viikko. Roskaa tämä on, välttäkää. Pacific Theater of Operations:issa oli sentään yritystä, uudemmissa peleissä ei sitäkään. Tämä peli on tehty rahastus mielessä, eikä todellakaan ole hintansa väärti.

J.Uhlgren

Nobunaga's Ambition

GRAFIIKKA:	2
ÄÄNET:	1+
PELATTAVUUS:	1–
MIELENKIINTO:	3–
KOKONAISUUS:	2–

495,-

ComClub

Super Nintendo
Mickey's Ultimate Challenge

Mikki Hiiri on suosittu sarjakuvahahmo, eikä siksi olekaan mikään ihme, että Super Nintendolle on nyttemmin tehty jo toinen Mikki Hiiri - aiheinen peli. Ensimmäinen, eli Magical Quest oli hyvä tasohyppely, mutta liian helppo, sillä sen saattoi pelata parissa päivässä läpi.



Pelin alussa voi pelaaja valita pelihahmokseen joko Mikki Hiiren tai Minnin. Tällä ei kuitenkaan ole mitään vaikutusta pelin juoneen tai pelattavuuteen.

Pelin juoni on hyvin kuin yksinkertainen satu. Tapahtuipa kerran niin, että Mikki/Minni luki satukirjaa ja miestiskeli millaista olisi asua kuninkaanlinnassa; maassa, jossa on taikureita ja jättiläisiä yhtälailla. Sitten hän nukahti ja koki "suuren" seikkailun unimaailmassa.

Mikki/Minni huomaa aivan yllättäen olevansa jonkin linnan vartitornissa. Vartijan kanssa käydyn lyhyen juttu-tuokion aikana maa tärisee useita kertoja. Kukaan ei tiedä mistä maanjäristykset johtuvat ja niinpä pelaaja päättää ottaa selville niiden syyn ja siinä sivussa pelastaa tietysti koko valtakunnan.

Itse asiassa tämä peli koostuu kuudesta eri alipelistä. Pelaajan hahmo pomppii ja hyppii eteen päin kunnes menee seuraavaan paikkaan, jossa alipelin saa käynnistettyä.

Itse alipelit ovat hieman älyä vaativia, mutta kuitenkin suhteellisen yksinkertaisia pelejä. Esimerkiksi muistipeli lienee jokaiselle tuttu.

Ensimmäiset viisi alipeliä täytyy pelata läpi ennen kuin pelaaja pääsee jatkoon. Tämä johtuu siitä, että pelaaja saa jokaisesta suorituksesta lahjaksi yhden esineen, joka sitten täytyy lahjoittaa tietylle henkilölle. Kun oikean esineen puolestaan vie tietylle henkilölle, saa palkkioksi taikapavun. Kun kaikki viisi taikapapua on kasassa, voi pelaaja sitten käyttää toivomuskaivoon nämä pavut. Silloin käy kuten vanhoissa saduissa - tyhjästä kasvaa valtaisa pavunpalko, jota myöten voi sitten kiivetä pilviin.

Siellä sitten paljastuukin, että järistykset aiheuttaa valtaisa jättiläinen, joka kuorsaa unissaan. Niinpä yhden lyhyen alipelin jälkeen saadaan jättiläinen herätettyä ja peli päättyy lopputeksteihin.

Pelin grafiikka on iloisen värikästä, joskin muutamissa kohdissa värejä olisi voinut käyttää hieman paremminkin. Pelissä esiintyvät hahmot ovat tuttuja Aku Ankka - sarjakuvalehdestä, joskin esim. Aku on hieman huvittava esiintyessään taikurina.

Peli onkin teknisesti hyvin toteutettu, mutta peli on niin lyhyt, niin lyhyt. Vaikeusasteita on huimat kolme kappaletta, mutta kuka tahansa yli 7-vuotias pelaa pelin taatusti alle tunnissa läpi, joten pelin hinta on täysin kohtuuton tasoon nähden. Peli vaatii lisäksi hiukan englanninkielen taitoa, joten ei sovellu kaikkein nuorimmille pelaajille sen takia.

J. Uhlgren

Mickey's Ultimate Challenge

GRAFIIKKA:	4
ÄÄNET:	4–
PELATTAVUUS:	2
MIELENKIINTO:	1+
KOKONAISUUS:	1

545,-

ComClub

WellCom to Com, ja kaverille kans!!!

Kun itse jo tiedät kuinka lujaa Comissa mennään vilauta kaverillekin clubiedut. ComClub-lehti julkistaa valmistajien peli- ja laiteuutuudet, aina ennen muita. Oma jäsenlehti ilmestyy 12 kertaa vuodessa. Upeat jäsentarjoukset, paljon tietoa uutuuksista ja tietenkin jäsenkortti.

Kun tuot clubiin uuden jäsenen, saat itse yllätyslahjan!



Inside, aina ennen muita.

Clubilehdessä on 64 sivua arvokasta asiaa. Peliarvostelut tehdään ammattitaidolla. Compostisivuille voit kirjoittaa itse. Lisäksi joka numerossa käytettyjen pelien vaihtopörssi.



1+1=To the ComClub

Kun kaverisi on ComClubin riveissä, lähetämme sinulle yllätyslahjan.

Uuden jäsenen liittymisetuna kaverisi saa tutustua ComClubiin puolivuotta minihintaan.

Takakannen tilauskupongissa on tilaa molemmille. Pyydä kaveriasi täyttämään oma osuutensa ja kuponki postiin. Uusi jäsenyys on sillä selvä. Samalla voitte jättää myös pelitilaukset!

Liittymisetu
6 kk 99,-
jonka jälkeen automaattisesti 249,-/vuosi.



Paluupostissa saat yllätyslahjasi. Kaverisi saa uuden ComClub numeron!

Com posti

Tällä palstalla voit kritisoida, pulista tai kiitellä aivan kaikesta mitä pelimaailmasta tulee mieleen.

Siis ole äänessä ja laita kirjeesi tuttuun osoitteeseen:

COM 2001 OY
PL 536,
90101 OULU

Himopurnaajan toivesivut.
Isä saa lukea vain lähiomaisen läsnäollessa.

Toukokuu ja ensimmäiset kesäkelit.
Pelattavaa riittää ja uusiakin odotellaan. Kirjeitä on toimitukseen tippunut kiitettävästi, mutta lisääkin mahtuu.
Pelien väkivaltaisuudesta on puhuttu paljon lehtien palstoilla. Mitä mieltä ollaan Com Clubissa. Pitäisikö väkivaltaiset pelit kieltää tai rajata jollakin ikärajalla. Pitävätkö ikärajat?
Lehdestä vielä. Miltä maistuisi entistä ehompi ja ennen kaikkea isompi klubilehti? Asiaa tuumaillaan ja kommenteista opitaan.
Kirjoittelemisiin.
Siru

Moi Com Clubin arvoisa toimitus!

Haluaisin tietää tuleeko teille elokuuhun mennessä purkkia, johon pääsee vain Com Clubin jäsennumerolla.
Minkalainen peli on Ultima 7? Minusta Wayne´s World on yhtä hyvä kuin Maniac Mansion II. (ainakin grafiikka)
Voistteko luetella kaikki parhaat seikkailupelit PC:lle. Tuleeko PC:lle Action 52?
Kun teillä on vinkkilinjat, muttei purkkia, Pelit-lehdellä purkki, muttei pelilinjoja, tehkää vaihtokauppa! Lehtenne on mahtava, mutta alennuksia saisi olla enemmän.
Terkuin:J.K

Hei!
Näillä näkymillä purkkia ei valitettavasti tule elokuuhun mennessä. Asiaa mietitään ja mahdollisesta purkista ilmoitellaan, kun asia tulee ajankohtaisemmaksi.
Ultima 7 on roolipeli. Toimituksen poikien mielestä rooliepelien eliittiä, muita hyviä seikkailupelejä Maniac Mansion II, Sam & Max, Hit The Road, Seacret of Monkey Island I & II, Indiana Jones III & IV, Quest for Glory I - IV ja Legend of Kyrandia. I & II Jotakin maineikkaita mainitaksemme. PC:lle ei tule Action 52:sta.
Kiitoksia Commentista.

Moi!

Miksi lehtenne sivuilla ei ole peli-

kritisoi

purnaa

vinkkejä? En oikein pidä ajatuksesta, että pitää soittaa johonkin numeroon. Lehtenne olisi parempi jos vinkit olisivat sen sivuilla.
Toivoo: Eräs jäsen

Terve!
Pelilinjat antavat vinkkejä ja lehdessä arvostellaan uutuuksia. Com Club keskittyy arvosteluihin, joten asioiden selkeyttämiseksi olemme käyttäneet puhelinlinjoja vinkkien välillämiseksi. Asaiaa voidaan vielä miettiä, mutta minkalainen idea olisi, jos Te lukijat lähettäisitte tänne toimitukseen vinkkejä, joita julkaistaisiin niille varatuilla sivuilla?

Moi Siru!

Miksi teillä ei ole purkkia? Pistäkää Com Club-lehteen äänestys purkin tarpeellisuudesta.
Onko PC- CD-ROM:ssa parempi grafiikka. Mitä järkeä on ostaa CD-ROM?
Miksi lehtenne ei ole yhtä suuri kuin Pelit-lehti? Vaikka kyllä te tulette perässä, kun värjäsitte lehden.
Onko Ultima VIII samanlainen nuijimispeli kuin kakkonen?
Terveisin: Editoitsija

Hei editoitsija!
Niin kuin edellä vastasin, purkkia voidaan tuumata. Äänestykksestä voisi olla apua, kiitos vinkistä!
CD-ROM on tiedon tallenusmuoto, jotenka sillä ei ole mitään tekemistä Grafiikan kanssa. CD-ROM:ille mahtuu kuitenkin paljon tietoa, eli CD-ROM peleissä on usein hyvä grafiikka. CD- ROM aseman avulla voit nuttia CD-ROM pelistä. Siinäpä se järki!
Lehden kokoa on tarkoisus kasvattaa tulevaisuudessa. Tarkkaa ajankohtaa en uskalla luvata, mutta kun lehti putoaa postilaatikkoosi isompana, tutki tarkkaan kritisoi tai kiittele ja kirjoita mielipiteesi meille!
Ultima II jälkeen on tullut tukku Ultimoita. Asiantuntijaraati ei oikein osaa vastata kysymykseen, sillä kaiken kiireen keskellä Ultima VIII on jäänyt pelaamatta.

Yo!

Olen hankkimassa PC:lle 16-bittistä äänikorttia, ja haluaisinkin kysyä teidän mielipidettänne asiasta. Kummassa on parempi äänentoisto: Sound Blaster 16 vai Pro Audio Spectrum 16 äänikortissa? Kertokaa niiden hyvät ja huonot puolet äänentoistossa ja musiikin teossa!
T:J.J



kiittele **kommentoi** **ole äänessä!**

Com posti

Hei!
Vilkaise uusinta MikroBittiä. Testin mukaan Sound Blaster 16 on hieman parempi äänentoistoltaan, mutta erot ovat aika pieniä. Molemmilla korteilla saa peleistä ulos digitoituja ääniefektejä, mutta niissä ei ole General Midi yhteensopivuutta, joten musiikintekoon ne eivät oikein hyvin sovellu (instrumenttiäänet ovat karmeita, sillä molempien sisällä kummittelee Yamahan OPL-3)
T.P.

COM 2001!

Tässä muutamia ajatuksia lehdestänne ja koko toimituksestanne. Pelivalikoimanne on kiitettävän suuri, mutta hinnoissa olisi tarkistamisen varaa Megadriven osalta.
Ja sitten, kuka palikkasilmä on mennyt arvostelemaan ISHIDON? (ei ainakaan täysjärkinen) Ettäkö SNES:n Mortal Kombat on saanut samanlaisen arvostelun kuin kyseinen pohjasakka. Emme kuitenkaan ole samaa mieltä, jos LYNX:n Ishido on samanlainen kuin MD, jonka yllätys, yllätys sain liittymislahjaksi. Tämä kyseinen jäte ei sovi alkuunkaan Megadriveen, vaan roskakorin täytteeksi!

Ruvetkaa myymään Game Geareita ja sen pelejä. (käsipelien kunkku)
Lehtenne on parantunut!
Terkuin: MD:n omistaja Jukka, SNES:n omistaja Jari.

Hei Jukka ja Jari
Jouduin nipistämään hiukan kirjettänne. Kommentit tulivat kuitenkin oikeaan osoitteeseen.
Game Gear ei kuulu tuotevalikoimaamme, eikä näin ollen pelejäkään saa kauttamme.
Huonojakin pelejä on arvosteltava, sillä kaikki pelit eivät miellytä kaikkia. Mileipide asiat peleissäkin eroavat pelaajan mieltymysten mukaan.

Terve!

Olisi muutama kysymys.
Toimiiko myymänne Amiga CD32 PAL-TV:ssä tai monitoreilla?
Alatteko arvostella CD32:n pelejä?
Tuleeko Zool II?
Miksi ette myy käytettyjä CD32:n pelejä?
Voisitteko alkaa myydä Game Geareita?
Lehtenne on huippu hyvä, kun saitte siihen viimeinkin värit!
T: jäsen 2931 U

Moi!
Amigamme toimivat kyseisillä näytöillä, sillä ne ovat PAL-standardin mukainen.
CD32 peleistä tehdään piakkoin arvosteluja säännöllisesti, odottele vähän, ehkä jo ensi numerossa.
Zool II on julkaistu CD32:lle muutama päivä sitten. Zool II saa meiltä hintaan 199,-.
Käytettyjä CD32:n pelejä on vaihtopörssissä silloin tällöin. Tarkasta tilanne soittamalla numeroon 06009-2001 / 5,30,- + ppm.
Game Geareita ei siis ole tuotevalikoimassamme. Eikä vähäisen kysynnän vuoksi kannata valikoimaan lisätä.
Kiitos mielipiteestä lehden suhteen. Yritämme parhaamme, jotta lehdestä tulisi vieläkin parempi.

Moikka Com Club väki!!

Tässä vinkkejä ECO Quest I omistajille.
Kun olet kadonneessa kaupungissa, käy oikealla olevassa talossa. Poimi simpukka ja korjaa taulu. Häivy, pistä simpukka patsaaseen, se liikahtaa. Ota harppuuna, mene samaan taloon, missä olit viimeksi. Työnnä harppuuna silmiin ja löydät oraakkelin. Vastaa kysymyksiin näin: Men, Fish. Love . Joka kysymyksen jälkeen saat ennustuksia. Nyt mene keskellä olevaan rikkinäiseen rakennukseen. Muodosta kädellä samanlaiset tolpat, paikka järisee ja naamari tippuu. Men valsaspatsaan luokse. Sait alussa joltain ukolta nestettä kun pesi ankan. Nesteellä pitää putsata koralli. Käytä aineen jäännöksiä patsaaseen.
T: J.K

Com 2001

vaihto pörssi

0600-9-2001

ark. 9-20, la 10-15

CD32

GAMEBOY

JAGUAR

LYNX

MEGADRIVE

NINTENDO

SUPER NINTENDO

3DO

Pelit kiertoon, Call Com 0600-9-2001

Vanha peli on vaihdossa rahaa! Paljonko? Soita vaihtopörssiin 0600-9-2001. Kerromme vanhan pelisi hinnan heti. Samalla saat tietää edullisista vaihtopeleistämme.

CallCom 0600-9-2001 5.30 mk+ppm/min.

Tekniikka tutuksi! Call Com 0600-9-2001!

Jos pelisi ei kulje.
Call Com 0600-9-2001 tekninen tukipalvelu neuvoo henkilökohtaisesti.

Soittaminen on helppoa! Call Com 0700-9-2001

Kuuntele ohjeita ja näppäile valikosta haluamasi numero:

1	pelivinkit
2	omat pelivinkit
3	kilpailu
4	tuote-luettelo

CallCom 0700-9-2001 4.50 mk+ppm/min.

Perustuvat 10.3. varasto-tilanteeseen. Tarkista hinnat soittamalla!

SEGA MEGADRIVE:

BATTLETOADS 245,-
BATMAN RETURNS 325,-
BUCK ROGERS 195,-
BUSTER DOUGLAS BOXING 195,-
CASTLE OF ILLUSION 195,-
CHIKI CHIKI BOYS 195,-
CHUCK ROCK 225,-
DEATH DUEL 195,-
DICK TRACY 175,-
DONALD DUCK 195,-
DRAGONS FURY 295,-
DYNAMITE DUKE 175,-
EA HOCKEY 245,-
ECCO THE DOLPHIN 325,-
EUROPEAN CLUG SOCCER 245,-
F-22 INTERCEPTOR 245,-
FANTASIA 195,-
FIRE SHARK 175,-
FLICKY 175,-
GHOULS'N GHOSTS 175,-
GRANDSLAM TENNIS 175,-
GREENDOG 245,-
GUNSTAR HEROES 295,-
GYNOUG 175,-
HERZOG ZWEI 195,-
HOME ALONE 195,-
ISHIDO 145,-
JAMES BOND 007: THE DUEL . 225,-
JEWEL MASTER 175,-
JOE MONTANA II 195,-
JORDAN VS BIRD 175,-
JURASSIC PARK 295,-
M-1 ABRAMS BATTLETANK 145,-
MARBLE MADNESS 175,-
MIG-29 295,-
MOONWALKER 175,-
NHL HOCKEY I 175,-
NHL PA 93 245,-
OLYMPIC GOLD 245,-
OUTLANDER 275,-
OUTRUN 175,-
PHANTASY STAR II 275,-
PIGSKIN FOOTBRAWL 295,-
RAMBO III 175,-
ROAD RASH 175,-
SHADOW OF THE BEAST 195,-
SIMPSONS 195,-
SOL DEACE 195,-
SONIC THE HEDGEHOG II 295,-
SPACE HARRIER II 175,-
SPEEDBALL II 195,-
SPORTS TALK BASEBALL 175,-
SPLATTERHOUSE II 195,-
STARFLIGHT 275,-
STEEL TALONS 225,-
STREETS OF RAGE II 345,-
SUPER MONACO GP II 275,-
SUPER THUNDERBLADE 175,-
SUPER REAL BASKETBALL 195,-
SWORD OF VERMILLION 195,-
TALE SPIN 245,-
TAZMANIA 225,-
TERMINATOR 275,-
TINY TOONS 225,-
TOE JAM & EARL 175,-
TURBO OUTRUN 175,-
TWIN HAWK 175,-
VALIS 195,-
WORLD OF ILLUSION 295,-
WORLD TROPHY SOCCER 245,-
WRESTLEWAR 195,-

MEGA-CD:

FINAL FIGHT 195,-
JAGUAR XJ 220 295,-
JOE MONTANA USA 295,-
LETHAL ENFORCES 195,-
THUNDERHAWK 325,-

SUPER NINTENDO USA:

ACTION REPLAY 245,-
ACTRAISER 295,-
ALADDIN 395,-
ALIEN III 295,-
AXELAY 325,-
BATTLETOADS 325,-
BATTLET. VS DOUBLE DRAGON 325,-
BEST OF BEST 345,-
BULLS VS BLAZERS 345,-
CASTLEVANIA IV 295,-
CONTRA III 295,-
CYBERNATOR 325,-
DARIUS TWIN 295,-
DEATH VALLEY RALLY 345,-
DESERT STRIKE 325,-
DUNGEON MASTER 395,-
GEORGE FOREMAN 325,-
GODS 295,-
GRADIUS III 225,-
JOE & MAC 275,-
KING OF MONSTERS 295,-
LEMMINGS 325,-
LOST VIKINGS 345,-
MARIO KART 295,-
MECHWARRIOR 325,-
MICKEY MOUSE MAG. QUEST . 395,-
NHL PA 93 345,-
NIGEL MANSELL 345,-
PRINCE OF PERSIA 325,-
RIVAL TURF 245,-
SIM CITY 295,-
SIMPSONS 325,-
SPACE MEGAFORCE 295,-
STAR FOX 395,-
STREET FIGHTER 2 295,-
SUPER ADVENTURE ISLAND ... 245,-
SUPER BATTER-UP 245,-
SUPER EMPIRE STRIKES BACK 345,-
SUPER MARIO ALL STARS 395,-
SUPER R-TYPE 195,-
SUPER STRIKE EAGLE 325,-
SUPER TENNIS 295,-
TOP GEAR 275,-
TURTLES IV 295,-
UN SQUADRON 345,-
UNCHARTED WATERS 395,-
WINGS II 295,-
WWF 295,-

SUPER NINTENDO USA

PELKKÄ KASETTI:
FINAL FIGHT 165,-

Com 2001 vaihto pörssi

0600-9-2001

ark. 9-20, la 10-15

- CD32
- GAMEBOY
- JAGUAR
- LYNX
- MEGADRIVE
- NINTENDO
- SUPER NINTENDO
- 3DO

KRUSTY'S FUN HOUSE 165,-
STREET FIGHTER II + OHJEET .. 175,-
SUPER OFF ROAD 165,-

SUPER NINTENDO PAL:

BLAZING SKIES 295,-
DRAGON'S LAIR 325,-
JOE & MAC CAVEMAN NINJA ... 325,-
KING ARTHURS WORLD 395,-
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE 345,-
LOST VIKINGS 325,-
SMASH TV 345,-
SUPER ADVENTURE ISLAND ... 295,-
SUPER KICK OFF 375,-
SUPER R-TYPE 295,-
TOP GEAR 345,-
UN SQUADRON 295,-

NINTENDO 8-BITTINEN:

ADDAMS FAMILY 195,-
ADVENT. IN MAGIC KINGDOM . 195,-
BATMAN 125,-
BIG FOOT 175,-
BLASTER MASTER 175,-
CASTLEVANIA 175,-
CASTLEVANIA II 175,-
CHESSMASTER 175,-
DEFENDER OF THE CROWN 145,-
FAXANADU 195,-
FESTERS QUEST 195,-
FIGHTING GOLF 145,-
FLIGHT OF THE INTRUDER USA 245,-
FRIDAY THE 13TH 175,-
GAUNTLET II 175,-
GOLD MEDAL CHALL. '92 USA 245,-
GREMLINS 2 225,-
GUM SHOE 145,-
GUN SMOKE 175,-
HOGAN'S ALLEY 125,-
JACKIE CHAN'S USA 175,-
JOURNEY TO SILIUS 145,-
KICK OFF 195,-
MAGIC DARTS USA 195,-
METAL GEAR 195,-
METROID 145,-
NORTH & SOUTH 195,-
PUZZNIC 175,-
PUNCH-OUT 175,-
PIRATES USA 175,-

QUANTUM 175,-
RESCUE: EMBASSY MISSION . 195,-
SHADOWGATE 195,-
SHATTERHAND USA 145,-
SIDE POCKET 195,-
SILENT SERVICE USA 195,-
SKI OR DIE 175,-
SOLSTICE 195,-
SOLOMON'S KEY 175,-
SPIRITUAL 175,-
SPY VS SPY 195,-
STAR TROPICS 199,-
STAR WARS 199,-
SUPER OFF ROAD 195,-
SWORDS & SERPENTS 145,-
TALESPIN 245,-
TENNIS 145,-
TIGER-HELI 175,-
TIME & LORD 175,-
TO THE EARTH 145,-
TRACK & FIELD BARCELONA ... 195,-
TRICK SHOOTING 175,-



Pari peliä päivässä pitää tylsät tyypit loitolla

Tarkista pelien hinnat soittamalla: 0600-9-2001

TURTLES I 145,-
WEREWOLF 175,-
WIZARDS & WARRIORS III 199,-
WORLD CUP 175,-
WWF II 225,-

NINTENDO GAMEBOY:

ATOMIC PUNK 99,-
BALLOON KID 125,-
BATTLETOADS 145,-
BATMAN 99,-
BOXXLE 125,-
BUBBLE BOBBLE 145,-
BUGS BUNNY 125,-
BURAI FIGHTER 125,-
CASTLEVANIA 145,-
CHASE H.Q. 145,-
CHESSMASTER 95,-
DEAD HEAT SCRAMBLE 125,-
DOUBLE DRAGON I 125,-
DOUBLE DRAGON II 145,-
DOUBLE DRAGON III 125,-
DR. FRANKEN 125,-
DR. MARIO 145,-
F-1 RACE + 4 PLAYER ADAPTER 145,-
FLASH 145,-
FORTRESS OF FEAR 125,-
GOLF 95,-
HIGH STAKES GAMBLING 145,-
KID ICARUS 145,-
KLAX 125,-
KWIRK 125,-
MARBLE MADNESS 125,-
MICKEY'S DANGEROUS CHASE 165,-
MOTOCROSS MANIACS 145,-
NAVY SEALS 145,-
RADAR MISSION 145,-
REVENGE OF GATOR 125,-
ROLAN'S CURSE 145,-
ROLAN'S CURSE 2 125,-
SIDE POCKET 165,-
SIMPSONS II 165,-
SKATE OR DIE: BAD'N RAD 125,-
SOCCER MANIA 145,-
SOLAR STRIKER 125,-
TENNIS 125,-
TERMINATOR 2: JUDGM. DAY .. 165,-
TINY TOONS 165,-

TRACK & FIELD 145,-
TURTLES I 95,-
TURTLES II 125,-
WORLD CUP 145,-
WWF II 165,-

LYNX:

BILL & TEDS 100,-
CHIPS CHALLENGE 100,-
GATES OF ZENDOCON 80,-
NINJA GAIDEN 100,-
PAPERBOY 80,-
ROADBLASTERS 100,-
ROBOTRON 100,-
SLIME WORLD 100,-
SWITCHBLADE II 125,-
ZARLOR MERCENARY 80,-

NEO GEO:

BLUE'S JOURNEY 745,-
FATAL FURY 2 945,-
MAGICIAN LORD 395,-
TOP PLAYER GOLF 595,-

Lisäksi on myös Amiga 500 version Supra Turbo 28 hintaan 895,-

Ostamme ja vaihdamme käytettyjä konsoli-pelejä!
Soita ja kysy hyvitystä!
Puh. nro: 0600-9-2001
Puhelun hinta 5.30 mk+ppm/min.

Peli-vinkit

Toimi näin:

– valitse pelit, joihin haluat kuulla vinkkejä

– soita numeroon 0700-9-2001

– valitse valikko 1 ja syötä pelin nimen perässä oleva koodinumero kuulemiesi ohjeiden mukaan.

Voit kuunnella päivitetyn vinkkilistan joka maanantai valikosta 1.

Kaikki 0700-9-2001 palvelut 4.50 mk+ppm/min.

1 pelivinkit
2 omat pelivinkit
3 kilpailu
4 tuote-luettelo

Megadrive:

ALIEN 3 (GAME GENIE) 1047
ALIEN STORM 1004
ALISIA DRAGOON 1005
ALTERED BEAST 1006
ANOTHER WORLD 1007
ARCUS ODYSSEY 1008
ARNOLD PALMER T. GOLF 1009
ARROW FLASH 1010
ASSAULT SUIT LEYNOS 1011
AXIS FZ 1012
BACK TO THE FUTURE 3 1013
BATMAN 1014
BATMAN RETURNS (AR) 1000
BATTLE GOLFER 1015
BATTLE SQUADRON 1016
BULLS VS LAKERS 1017
BURNING FORCE 1018
CASTLE OF ILLUSION 1019
CENTURION 1020
CHAKAN 1021
CURSE 1022
CYPERBALL 1023
DANGEROUS SEED 1024
DESERT STRIKE 1025
DJ BOY 1026
DRAGONS FURY 1027
DYNAMITE DUKE 1028
E.A. HOCKEY 1029
E.S.W.A.T: 1032
ECCO THE DOLPHIN 1030
ELEMENTAL MASTER 1031
F-1 GRAND PRIX 1034
F-22 INTERCEPTOR 1035
F1 – CIRCUS 1033
FAERY TALE ADVENTURE 1036
FANTASIA 1037
FATMAN 1038
FIGHTING MASTERS 1039
FINAL BLOW 1040
FIRE SHARK 1042
FORGOTTEN WORLDS 1043
FREE FIGHT 1041
GADGET TWINS 1044
GAIN GROUND 1045
GALAHAD 1046
GHOULS'N' GHOSTS 1048
GOLDEN AXE 1049
GOLDEN AXE 2 1050
GRANADA 1051
GYNOUG 1052
HARD DRIVIN' 1053
HELLFIRE 1055
HERZOG ZWEI 1054
HUMANS 1057
IMMORTAL 1056
INSECTOR X 1059
JAMES POND 2 – ROBOCOD ... 1061
JAMES "BUSTER" DOUGLAS B 1060
JEWEL MASTER 1062
JOE MONTANA 2 1064
JOE MONTANA FOOTBALL 1063
JOHN MADDEN '92 1065
KID CHAMELEON 1066
KING'S BOUNTY 1067
KLAX 1068
KRUSTY'S FUNHOUSE 1069
LAKERS VS CELTICS 1070
LAST BATTLE 1071
LHX ATTACK CHOPPER 1124
LHX ATTACK CHOPPER 1125
LHX ATTACK CHOPPER 1126
LOTUS TURBO CHALLENGE 1072
M-1 ABRAMS BATTLE TANK 1073
MARBLE MADNESS 1074
MARVEL LAND 1075
MASTER OF MONSTERS 1076
MERCS 1077
MIDNIGHT RESISTANCE 1078
MIKE DITKA POWER FOOT. 1079
MUHAMMAD ALI'S BOXING 1003
NEW ZEALAND STORY 1080
NHL PA 93 1081
NIGHT TRAP (SEGA CD) 1058
ONSLAUGHT 1082
OUT RUN 1083
PGA TOUR GOLF 1084
PHANTASY STAR 2 1085
PHELIOS 1086
PIT FIGHTER 1087
POPULOUS 1088
POWERBALL 1089
QUACKSHOT 1090
RAINBOW ISLAND 1091
RAMBO 3 1092
RBI 3 1093
REVENGE OF SHINOBI 1094
RINGSIDE ANGEL 1095
ROAD RASH 1096
ROAD RASH 2 1097
ROBOCOD 1098
ROLLING THUNDER 2 1099
ROLO TO THE RESCUE 1100
ROLO TO THE RESCUE 1101
SAINT SWORD 1102
SHADOW BLASTER 1103
SHINING IN THE DARKNESS ... 1104
SMASH TV 1105
SONIC 2 1106
SONIC 2 (AR) 1001
SONIC THE HEDGEHOG 1107
SPACE HARRIER 2 1108
SPACE INVANDERS '90 1109
SPEEDBALL 2 1110
SPEEDBALL 2 1111
SPIDER-MAN 1112
SPLATTERHOUSE 2 1113
STORMLORD 1114
STREETS OF RAGE 1115
STRIDER 1116
SUPER FANTASY ZONE 1118
SUPER LEAGUE BASEBALL 1117
SUPER THUNDERBLADE 1119
TAZMANIA 1121
TERMINATOR 2 – ARCADE 1120
THUNDERFORCE 4 1122
UNIVERSAL SOLDIER 1123
WORLD OF ILLUSION 1002

PC

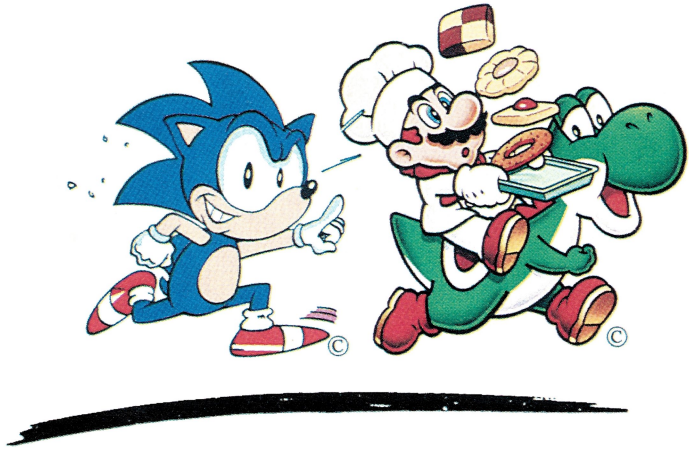
A-10 TANK KILLER 1186
ACES OF THE GREAT WAR 1187
ACES OF THE PASIFIC 1188
ANOTHER WORLD 1189
ARKANOID 1190
BABY JO 1191
BARD'S TALE III 1192
BART VS THE SPACE MUT. 1193
BATMAN 1194
BATTLE ISLE 1196
BATTLEHAWKS 1942 1195
BLUES BROTHERS 1197
BSS JANE SEYMOR 1198
BUDOKAN 1199
CARRIER COMMAND 1200
CIVILIZATION 1201
COMMANDER KEEN 1202
CRAZY CARS 2 1203
DEFENDER OF THE CROWN 1204
DRAGONS LAIR 1205
DUKE NUKEM 1206
DUNGEON MASTER 1207
DYNA BLATERS 1250
ELF 1208
ELITE 1209
ELITE PLUS 1210
ELVIRA: THE ARCADE GA. 1211
EPIC 1213
EYE OF THE BEHOLDER 2 1212
F-117A NIGHTHAWK 1214
F-15 STRIKE EAGLE 2 1215
F-19 STEALTH FIGHTER 1216
F-29 RETALIATOR 1217
FALCON AT 1218
FANTASY WORLD DIZZY 1219
FIGHTER BOMBER 1220
GATEWAY TO S. FRONTIER 1221
GOBLIINS 1222
GODS 1223
GOLDEN AXE 1224
GUNSHIP 2000 1225
HARD DRIVIN' 1227
HARE RAISING HAVOC 1226
HELTER SKELTER 1228
HYPERSPEED 1229
IMMORTAL 1230
INDIANA JONES LAST CR. 1231
JETFIGHTER 2 1232
JIMMY WHITE SNOOKER 1233
LASER SQUAD 1234
LHX ATTACK CHOPPER 1235
LIGHTSPEED 1236
LINKS 1237
LOGICAL 1238
LOOM 1239
MAGIC POCKETS 1240
MANAGER 1241
MARIO ANDRETTI'S 1242
MEGA LO MANIA 1243
MIG-29 1244
MIG-29 SUPER FULLCRUM 1245
MIGHT AND MAGIC III 1246
NIGHTSHIFT 1247
OPERATION WOLF 1248
PASIFIC ISLANDS 1249
PGA TOUR GOLF 1252
PIPEMANIA 1253
POPULOS 1254
PREHISTORIK 1255
PRINCE OF PERSIA 1256
PUSH OVER 1257
PUZZNIK 1258
RAILROAD TYCOON 1259
RAMPART 1260
RED PARON 1261
RICK DANGEROUS 1262
RISKY WOODS 1251
ROBOCOP 1263
ROCK'N ROLL 1265
ROCKETEER 1264
SECRET WEAPONS 1266
SIM CITY 1267
SPACE ACE 1268
SPACE QUEST II 1269
SPACE QUEST III 1270
SPACE QUEST IV 1271
STELLAR 7 1272
TEENAGE MUTANTS TURTLES . 1276
TERMINATOR 2 1273
TEST DRIVE 3 1274
THEIR FINEST HOUR 1275
TWILIGHT 2000 1277
ULTIMA VI 1278
ULTIMA VII 1279
VIKING CHILD PROPHECY 1280
VIRUS 1281
WING COMMANDER 1282
WING COMMANDER II 1283
WOLFFENSTEIN 3D 1284
WWF WRESTLEMANIA 1285
XENON 2 MEGABLAST 1286
ZANY GOLF 1287

AMIGA

AGONY 1288
ALIEN BREED SPECIAL ED. 1289
AQUAVENTURA 1290
CHAMPIONSHIP MANAGER 1292
CHAOS ENGINE 1291
DOJO DAN 1293
DYNABLASTER 1294
EPIC 1296
FIRE FORCE 1297
FORMULA 1 GP 1295
GAMES ESPANA 92 1298
GOBLIINS 1299
JAGUAR XJ 220 1300
JOHN MADDEN 1301
LETHAL WEAPON 1302
MANAGER 1303
MONKEY ISLAND II 1304
ORK 1305
PINBALL FANTASIES 1306
PREMIERE 1307
PUSH OVER (TASOT 1-49) 1308
PUSH OVER (TASOT 50-100) ... 1309
RAILROAD TYCOON 1310
STREET FIGHTER 2 1311
ZOOL 1313

Gameboy

BATMAN II 1127
DR. FRANKEN 1129
FACEBALL 2000 1128
KIRBY'S DREAMLAND 1130
MYSTERIUM 1132
PIT FIGHTER 1133
ROGER RABBIT 1134
SUPER MARIO LAND 2 1131
TURTLES: FALL F. CLAN 1135
ULTIMA RUNES OF VIRTUE 1136



Peli-vinkit

Super Nintendo

ADDAMS FAMILY 1137
ARCANA 1157
BATTLE CLASH 1139
BOMBUZAL 1140
CAL RIPKEN JR 1142
DARIUS TWIN 1143
DARIUS TWIN 1158
DESERT STRIKE 1144
DINOSAURS 1145
DRAGONS LAIR 1147
EARTH DEFENCE FORCE 1160
F 1 EXHAUST HEAT 1148
F-1 RACE OF CHAMPIONS 1159
FINAL FIGHT 1149
GRADIUS III 1150
HOOK 1151
JAMES BOND JR. 1152
JOE & MAC 1153
JOHN MADDEN 93 1154
KABLOOEY (TASOT 1-50) 1155
KABLOOEY (TASOT 51-90) 1156
KRUSTY'S FUNHOUSE 1168
MAGIC SWORD 1161
MICKEY MOUSE 1170
ON THE BALL 1162
OUT OF THIS WORLD 1171
PRINCE OF PERSIA 1172
PUSH OVER (TASOT 1-49) 1173
PUSH OVER (TASOT 50-100) ... 1174
RAMPART 1175
RIVAL TURF 1163
ROBOCOP III 1176
SIM CITY 1177
SMART BALL 1164
SMASH TV 1178
SUPER ADVENTURE ISLAND ... 1138
SUPER ADVENTURE ISLAND ... 1180
SUPER BUSTER BROS 1141
SUPER DOUBLE DRAGON 1146
SUPER MARIO KART 1169
SUPER R-TYPE 1181
SUPER STAR WARS 1179
THUNDER SPIRITS 1165
TINY TOONS 1182
TOP GEAR 1183
TURTLES IV 1184
ULTRAMAN 1167
UNIVERSAL SOLDIER 1166
WINGS 2 1185

Tekniikka tutuksi!

Call Com

0600-9-2001

CallCom 0600-9-2001
palvelut 5.30 mk+ppm/min.



Palvelun tuottaja Peliinjat PL 98, 90401 Oulu

PL 536
90101 OULU

Jos pelisi ei kulje. CallCom 0600-9-2001 tekninen tukipalvelu neuvoo henkilökohtaisesti.



T. Pajari tilittää:

Oletko vihdoin tehnyt tärkeän päätöksen.

Onko Amiga lentänyt seinään?

Onko Mega-drive poltettu roviolla?

Onko SNES hakattu mäsäksi?

Joko 8 bittistä matolootaa käytetään sen alkuperäiseen, oikeaan tarkoitukseen, eli kenkälaatikkona?

Onko Gameboy annettu pikkuveljelle?

Oletko päättänyt ostaa PC:n?

Ajatellaan että olet ryöstänyt pankin/tehnyt töitä kuin hullu/väärentänyt rahaa/vinkunut isälle ja äidille niin kauan että ne tulevat hulluksi ja antavat kasan $:loja. Pidät kädessäsi tukkua rahaa, noin 10.000-20.000 mk Suomen valuuttaa, ja aiot tuhlata ne saadaksesi itsellesi universumin parhaan pelikoneen.

Edessä on tutustuminen usein sekavaan ja ihmeellisiä termejä täynnä olevaan maailmaan jossa asioista jotain tietävät usein tuijottelevat aloittelijoita nenäänsä pitkin, lausuen omituisia pilkkalauseita, ja jossa tietoa on kyllä saatavana mutta se on piilotettu tiiliskiven kokoisiin manuaaleihin, jotka ovat täynnä omituisia, selittämättömiä termejä.

Kun lähdet hankkimaan konetta, varo kaikenmaailman kompromisseja. Siirrä mieluummin vaikka koneen ostoa eteenpäin muutamalla kuukaudella, ja säästä hieman lisää rahaa. Ei kannata ostaa paketteja joiden mukana tarjotaan monitorina **14" SVGA 1024x768** (sellaista 14" monitoria ei olekaan joka näyttäisi kunnolla 1024x768) tai **486DX2, 66Mhz, ja 1 MB muistia**. Nämä ovat nk. "riisuttuja paketteja", jotka on pilkottu minimiin jotta hinta on saatu houkuttelevaksi. Varo. Myöskin kaiken maailman **SF** paketteja kannattaa vältellä. Suomenkieliset **DOS & Windows** ovat ensinnäkin karmeita, ja kun luet pelin Englanninkielistä manuaalia, jossa neuvotaan käyttämään esim. **File Managaria**, niin voi tulla vaikeuksia keksiä mitä se tarkoittaa Soumeksi. Eräs pelon aihe on **DOS 6.0**, joka on aiheuttanut täällä enemmän päänvaivaa kyselysoittojen muodossa kuin mikään muu yksittäinen ohjelma. Jos vain mahdollista, **hanki DOS 5.0 tahi 6.2**, ja luoja sinua varjelkoon jos asennat Trouble... öh siis Doublespacen.

Jos lähdetään perusasioista, niin **486** on oltava. Jos aiot pelata simulaattoreita tai muita **3D** pelejä kuten **Doom, Ultima Underworld, Indycar Racing**, etc... niin hanki mielellään **vähintään 33DX**. Käytännössä **66Mhz** koneetkin ovat nykyään kohtalaisen "halpoja", joten välttämättä ei kannata säästellä. Jos taas pelailet seikkailu, sun muita prosessoritehoa vähemmän vaativia pelejä, **486SX 25Mhz** riittää mukavasti (vaikkakin vaihto voi tulla vuoden, parin päästä eteen).

Muistipuolesta sellaista että **8MB** on oikeastaan pakollinen. Nykyään suuri, kokoajan kasvava ryhmä pelejä vaatii 4 Megaa muistia täysin, jolloin muistia ei jää kovalevycachen käyttöön ollenkaan, ja prosessoritehosta riippumatta ajettava ohjelma joutuu odottelemaan kun kovalevy hakee tietoa, ja hakee tietoa, ja hakee tietoa. Smartdrive nopeuttaa kovalevytoimintoja todella merkittävästi, parhaimmillaan latausajat tipahtavat 10-15% normaalista, mutta kyseinen ohjelma on oikea muistisyöppö, ja esim. **4MB:n** koneessa voi alkaa muisti loppua kesken jos puolet pitää antaa Smartdriven ahnaaseen kitaan. Voi olla hieman turha ostos hankkia joku 66:nen, joka pystyy pyörittämään esim. Doom:ia tuollaiset 15 ruutua sekunnissa isoimmalla ikkunalla, ja sitten peli jämähtää viideksi sekunniksi kun kovalevy hakee tietoa, luonnollisesti juuri sillä hetkellä kun pari demonia on tulossa kohti. Nopea kovalevy voi vähentää ongelman suuruutta, mutta ne maksavat many many many markkaa, kun taas 4 Megan Simmiä pyörii siinä tonnin hujakoilla.

Cache muistia kannattaa emolevyllä olla **256 KB**, ja vaikka tehoero **128K:n** ja **256:n** välillä on pieni, noin 4%, on **128 KB:tä** nopeaakin muistia niin halpaa että kannat-

taa hankkia **256**.

Näytönohjain kannattaa olla hyvä. Tärkeimpiä seikkoja näytönohjaimessa ovat väylä emolevyn ja näytönohjaimen välillä, videomuistin tyyppi, ja näytönohjaimen kiihdytinpiiri/ajurit. Nykyisissä koneissa on lähes vakiona **VESA Local Bus**, joka on halpa ratkaisu, ja nopeuttaa koneen näytönpäivitystä noin 8% (ohjelmasta riippuen). Local Bus on asiallinen väylävaihtoehdoksi, **PCI** on tarpeellinen lähinnä Pentium koneissa. **ISA** kannattaa unohtaa. Näytönohjainta valittaessa kannattaa ottaa malli jossa on **VRAM** tyyppistä videomuistia, joka on nopeampaa kuin **DRAM**. Nykyään lähes kaikista näytönohjaimista löytyvät kiihdytinpiirit eivät vaikuta millään tavalla **DOS** käytössä, ja esim. peleissä kalliit näytönohjaimet ovat lähes hyödyttömiä (poikkeus tähän ovat **SVGA** pelit, jotka tukevat monia kiihdytinpiirejä suoraan, jolloin piirien tehot myös käytetään hyväksi). Jos taas aiot pyöriä windows-ympäristössä, niin asia on aivan toinen. **Windowsin** alla nopea näytönohjain on erittäin tärkeä, varsinkin jos käyttää grafiikkapainotteisia ohjelmia. DOS puolella taas joku **Tsengin ET4000** riittää aivan hyvin, eikä maksa kuin muutaman satasen.

Hiiri. Hiirulainen olisi oltava, **Microsoftin** hiiret ovat ihan hyviä, itse käytän **Prohansen Promousea** (samaten H. Mikkola), joka on omalla omituisella tavallaan parhaita olemassaolevia hiiriä. Halvalla saa esim. **Logic-3 hiiriä**, jotka ovat ihan hyviä.

Näppäimistö ja monitori ovat hieman vaikeampia asioita, sillä näppäimistön herkkyys ja monitorin kuva ovat paljolti mielipidekysymyksiä. Paras keino on päästä kokeilemaan itse, miltä näppis tuntuu ja miltä monitori näyttää. Molemmat ovat pitemmän päälle erittäin tärkeitä koneen käyttömukavuudessa, joten älä tee kompromisseja.

Kun kone on kunnossa, niin vielä pelaamiseen tarvitaan äänikortti tai kaksi, joystick (tai kaksi), ja äänentoistolaitteet. Äänikortti kannattaa olla hyvä heti suoraan. Yleensä **PC** peleissä toistetaan puhe ja ääniefektit **Soundblasterin** kautta, ja Blastereissa mukana oleva **FM** piiri soittaa myös musiikit. Kuitenkin musiikin laatua voidaan kohottaa todella huomattavasti jonkin sortin musiikkikortilla, joita on tällä hetkellä markkinoilla muutamia. Tunnetuin näistä on **Rolandin SCC-1**, joka oli ensimmäinen **General Midi** kortti. **SCC-1** tukee myös uudempaa **GS** standardia, joka sisältää laajemman äänipohjan. SCC-1 on yhä yksi parhaita musiikkikortteja, ellei jopa paras, sen soundit ovat todella hienot, mutta hintaakin on siinä neljän tonnin hujakoilla. Toinen huipputason kortti on **Summit K2K**, joka perustuu **Kurzweilin K2000** piiriin. Kyseistä piiriä löytyy halvimmillaan noin 40.000 markan hintaisista ammattilaissyntetisaattoreista, eli äänenlaatu on kohdallaan. Summit maksaa Englannista tilattuna 499 puntaa + lisukkeet. Soundit ovat ainakin Englannin PC-lehtien (PC Format sun muut) mukaan parempia kuin SCC-1:ssä (arvostelussa Summit sai 92% ja SCC-1 78%).

Äänenlaatuun vaikuttavat tietenkin äänentoistolaitteet, kannattaa käyttää stereoita jos sellaiset löytyvät, pikkukaiuttimet ovat loukkaus kunnon äänikorttia kohtaan. Korvakuulokkeet ovat hinta-laatusuhteeltaan parhaita.

Halvemmalla **MIDI:n** ääreen pääsee esim. Graviksen Ultrasoundilla (hieman yli tonnin), **Wave/MIDI** blasterilla (noin 2000 mk), Soundblaster **32 AWE:lla** (n. 3000 mk), ja muutamalla muulla äänikortilla. Näistä äänenlaadultaan on ilmeisesti paras **SB 32 AWE**, jota väitetään jopa paremmaksi kuin **SCC-1**. En ole vielä kyseistä korttia kuullut, joten vaikea on sanoa. Ultrasound on halvin, mutta sitä riivaavat kammottavat yhteensopivuusongelmat (vaikka Graviksen omistajat eivät sitä suostu myöntämään). **Waveblaster ja MIDIblaster** ovat ääniltään samoja, eli noin samassa luokassa kuin Ultrasound, Waveblaster on sisäinen malli, joka vaatii Soundblaster 16:sta toimiakseen. MIDIblaster on ulkoinen äänimoduli, joka toimii joystick liitännän kautta Soundblaster korteissa.

Kun peliohjaimista puhutaan, niin on yksi ainoa pyhä nimi, ja se on **Gravis**. Graviksen Analoginen tikku on paras ja ainoa ostamisen arvoinen perusjoystick, josta Pro malli on nelinappinen eli esim. Doom sun muut hoituvat paremmin sillä. Lentosimujen peluuseen ei välttämättä tarvitse **Thrustmasteria** tahi **Flightstickiä**, vaikka niistä on kyllä etua. Itse en pidä lentotikkujen tuntumasta vaan olen vannoutunut Gravis ihminen. **Graviksen Gamepad** taasen on hyvä esim. **NHL Hockeyssä, Wolfenstein 3D:ssä, Doom:issa**, sekä muissa toimintapeleissä, vaikkakin verrattuna esim. **Segan** joypadiin se ei ole mikään täydellinen.

Kovalevyn tulisi mielellään olla mahdollisimman iso. **200 MB** on minimi nykyään, ja levyt ovat nykyään halpoja. Jos rahaa löytyy niin osta mahdollisimman iso. Kuitenkaan koneen muiden osien laatua ei kannata uhrata ison kovalevyn takia, ja jos on kyse muistin määrästä ja kovalevyn koosta niin valitse muisti.

Lopuksi kannattaa huomioida että ylläolevat puheet keskittyvät hyvän pelikoneen hankkimiseen. Kuitenkin pelit ovat nykyään lähes vaativimpia ohjelmia, ja jos Doom pyörii koneessasi sulavasti, voit olla varma että samalla koneella voi hoitaa Autocad suunnittelua, raskaita Windows sovellutuksia, sun muuta mukavaa. **(Hyvä pointti jos vanhemmilta pitää ruinata rahaa koneen ostoon).**

TP

Hyvää kesää kaikille!

Ultima VIII : Pagan

Ultima-sarjan uusin tulokas, Pagan, on herättänyt uteliaisuutta, kritiikkiä ja ihmetystä jo ennen julkaisua. Pitkälle pelisarjalle saatiin siis jatkoa, mutta minkälaista. Onko Pagan suuren maineensa veroinen, vai alkaako homma maistua puulta? Saagaan voi kurkata, parhaiten peliin pääset pelaamalla. Pelin arvioinnin jätämme harteillesi, pelikenttä on vapaa....

Ultima-sarja on yksi pisimmistä tarinoista tietokonepelien lyhyessä historiassa. Suositusta rooliseikkailusta on tulossa jonkinmoinen kulttipeli. Viikkoja ennen " Ultima kasin" julkaisua on puhelin pirissyt kiitettävään tahtiin toimistossamme. Ennakkokyselyjen määrä ennustaa pelin tulevaa suosiota. Vaikka sarja on pitkä, on kasi onnistuttu pitämään langoissa ja edetessään sarja onkin parantumaan päin.

Pagan alkaa siitä mihin Serpent Isle päättyy. Guardian on napannut Avatarin omasta maailmastaan Pagan-maailmaan, missä Avatar ei ole lainkaan tunnettu. Uudessa maailmassa Avatarin pikkutaikavoimat eivät ole mitään verrattuna Guardianin valtaviin, rituaalisiin taikoihin ja hänen rautaisiin joukkoihinsa.

Jotta Avatar onnistuisi taistelussaan Guardiania vastaan, hänen täytyy läpikäydä vaarallinen rituaali. Palkintona Fire Demonin voimat. Tämän jälkeen Avatar pystyy kääntämään voimat itseään Guardiania vastaan. Ultiman tässä jaksossa Avatarin täytyykin tulla Guardianin kaltaiseksi monin tavoin. Guardianin moraali ei Avataria miellytä, mutta sodassa on kaikki sallittua. Vastoin tahtoaan ja omatuntoaan Avatar opettelee loitsut.

Ultima VIII hahmot ovat kolme kertaa suurempia kuin aiemmissa jaksoissa ja täydellisemmin tehtyjä.Myös Avatar on saanut uusia kykyjä. Hahmo pystyy nyt juoksemaan, hyppäämään ja kiipeämään.

Ultima-sarjaan on jo tekeillä yhdeksäs osa, joka ilmestynee vuoden sisällä. The Ultima IX, The Ascencion, eli kuvaavasti suomennettuna nousu, kruunuperimys, kuolemattomuus. Tässä pelissä taistelut Guardiania vastaan huipentuvat. Huhujen mukaan Avatarin tarina loppuu hänen saavuttaessaan kuolemattomuuden, mutta Ultima kannattaa muistaa. Koskaan kun ei tiedä mitä uutta keksitään...

Siru

Pikku-uutisia



Psst,
oletko kuullut.....

Elokuvamaailmassa jyllää muuallakin kuin valkokankaalla. Suuret pelitalot ovat ryhtymässä laajamittaisempaan pelibisnekseen. Elokuvatalojen kiinnnostusta pelibisnekseen lisäsi 3DO:n tulo maailmanmarkkinoille.

MikroBitti testasi markkinoiden äänikortteja. Testi vaikutti tasaiselta, mutta pisimmän korren veti Sound Blaster 16. kortin ominaisuudet ovatkin upeat.

Sony on tuonut markkinoille Mini-Disc-levystään tietokoneversion, MD-Data levyn. Muovikuorinen mini CD-Levy on halkaisijaltaan 5 CM, mutta sen tallennuskapasiteetti on noin 140 megatavua.

Intelkö pelimarkkinoille? Kalliina laatukoneena pidetyn Pentiumin hinta on laskenut ja Intelin odotetaan ryntäävän peliareenalle oman kakkunsa kimppuun. Tilannetta kannattaa seurata.

Media Vision ReNO on markkinoiden vauhdikkain tuplanopeuksinen CD-asema.

Amiga CD32 pysyy pinnalla ainakin Britanniassa. Joka toinen CD-peli pelataan DC32:ssa!
Ocean lopettanee Amiga-pelien valmistuksen puolen vuoden sisällä.

Tietokonepelit merkitään toukokuusta lähtien tarroilla, jotka antavat viitteen ikäryhmästä, jolle peli on tarkoitettu. Pelit jaetaan luokkiin 0-10, 11-14, 15-17, ja 18+.

Vuoden 1994 Suosituimmat pelit

AMIGA

1.	Mortal Kombat	(1)
2.	Cannon Fodder	(2)
3.	Jurassic Park	(3)
4.	Simon the Sorcerer	(4)
5.	Premier Manager II	(6)
6.	Dune II	(10)
7.	Civilization	(8)
8.	Hired Guns	(7)
9.	Brutal Sports Football	(5)
10.	Zool II	(15)
11.	Combat Air Patrol	(9)
12.	American Gladiators	(9)
13.	Space Legends	(13)
14.	Patrician	(12)
15.	Skidmarks	(-)

Listan kärkipäässä ei näin lyhyellä aika välillä ole ehtinyt juuri muutoksia tapahtunut, mutta huomioitava on Premier Manager II:sen hienoinen nousu ylös päin listallamme. Dune II ja Civilization ovat yllättävänkin korkealla sijoituksella.

PC

1.	Master of Orion	(1)
2.	Sim City 2000	(-)
3.	Rally	(2)
4.	Sam & Max Hit the Road	(3)
5.	Alone in the Dark 2	(4)
6.	NHL Hockey	(5)
7.	Indycar Racing	(6)
8.	Ultima VIII - The Pagan	(-)
9.	Legend of Kyrandia II	(7)
10.	Classic Adventure	(9)
11.	Quest for Glory IV	(-)
12.	Aces Over Europe	(13)
13.	Leisure Suit Larry VI	(11)
14.	Flight Simulator 5.0	(12)
15.	X-Wing Data: B-Wing	(15)

Sim City 2000 on klassikko uusissa kuorissa ja siten peli onkin noussut lyhyessä ajassa PC - pelien toiseksi myydyimmäksi. Ultima VIII - The Pagan on myöskin saapunut markkinoille ja luultavasti tulee vielä parantamaan sijoitustaan.

AGA - Pelit

1.	Simon the Sorcerer	(1)
2.	Star Trek 25th Anniversary	(3)
3.	Alien Breed II	(7)
4.	Pinball Fantasies	(6)
5.	Sim Life	(8)

AGA - versioina julkaistuja pelejä on vielä toistaiseksi suhteellisen vähän, joten pidämme tällä erää kirjaa viidestä eniten myydyimmästä AGA - pelistä. Star Trek 25th Anniversary on hyvin sijoittunut toiseksi listalla, vaikka peli vaatiikin kovalevyn käyttöä.

NINTENDO 8-BITT

1.	Action 52	(1)
2.	Jurassic Park	(2)
3.	Ferrari Grand Prix	(4)
4.	Barbie	(3)
5.	Shatterhand	(5)

Ferrari Grand Prix kohosi hiljalleen takaisin kolmannelle tilalle ja Barbien ohitse. Muuten tällä puolella onkin ollut aika hiljaista.

SUPER NINTENDO

1.	NHL Hockey 94	(1)
2.	Jurassic Park	(2)
3.	Super Mario All Stars	(3)
4.	Captain America	(7)
5.	Out to Lunch	(5)
6.	Aladdin	(4)
7.	Asterix	(8)
8.	Mortal Kombat	(11)
9.	Toys	(6)
10.	Nigel Mansell	(-)
11.	Tiny Toons	(-)
12.	NHLPA Hockey 93	(-)
13.	B.O.B	(9)
14.	Daffy Duck	(-)
15.	Final Fantasy Mystic Quest	(-)

Super Nintendo - pelien listalla alkaa pikkuhiljaa näkyä sellaisia pelejä, joita ei välttämättä jenkeissä julkaistakaan. Kapteeni Amerikka ja Out to Lunch ovat hyviä esimerkkejä. Jonkin verran on vaikutusta ollut myös tarjouksessa olleilla USA - versioilla.

MEGADRIVE

1.	NHL Hockey 94	(1)
2.	Sonic the Hedgehog 3	(6)
3.	Fifa Soccer	(2)
4.	Mortal Kombat	(3)
5.	Super Kick Off	(-)
6.	F-1 by Domark	(4)
7.	Another World	(-)
8.	Flashback	(5)
9.	NHLPA Hockey 93	(-)
10.	Action 52	(7)
11.	Winter Olympic	(9)
12.	Street Fighter II SCE	(8)
13.	F22 Interceptor	(-)
14.	Lotus Turbo Challenge II	(-)
15.	Zool	(14)

Sonic the Hedgehog 3 meinasi päästä markkinoille ilman suurempaa ennakkomainosta, mutta hyvin on peliä mennyt siitä huolimatta. Voi vielä olla, että Sonic 3 ehtii mennä NHL Hockey 94:senkin ohi, mutta saa sitten nähdä...

NINTENDO GAMEBOY

1.	Super Marioland III	(1)
2.	Zelda	(3)
3.	Mortal Kombat	(2)
4.	Jurassic Park	(4)
5.	Battletoads II	(-)
6.	Kirby's Dreamland	(-)
7.	Duck Tales II	(9)
8.	Super Mario Land II	(5)
9.	Tiny Toons II	(6)
10.	Speedy Gonzales	(-)

Gameboyn lista ehti jälleeen kokea muutamia muutoksia. Jo hieman vanhemmat pelit raivasivat tiensä listalle ja kärkipäässä Zelda palasi kakkostilalle. Super Marioland II alkaa pikkuhiljaa tippumaan alaspäin.

CD32/3DO/Mega-CD

1.	Liberation CD32	(2)
2.	Pirates Gold! CD32	(4)
3.	Pinball Fantasies CD32	(5)
4.	Silpheed Mega-CD	(1)
5.	Sensible Soccer CD32	(-)
6.	Fire Force CD32	(9)
7.	Seven Gates of Jambala	(-)
8.	Monkey Island Mega-CD	(2)
9.	Thunderhawk Mega-CD	(3)
10.	Castles II CD32	(10)

Tästä lähtien pidämmekin kirjaa kaikkein eri CD-pohjaisten konsoleiden menestyksestä pelimarkkinoilla. Selvyyden vuoksi pelit merkitään samalle listalle.

Oheiset tiedot perustuvat COM 2001 OY:n vuoden 1994 myyntitilastoihin 28.2.1994 mennessä. Pelin nimen perässä oleva luku tarkoittaa sijoitusta edellisen kuukauden listalla.

Seuraavassa numerossa mm.

Critical Path PC CD-ROM
Pacific Strike PC

Sub-Terrania Megadrive

Mukana 3DO:n arvosteluja ja T.Pajarin Tilitykset
Composti-palstalla ratkotaan pulmatilanteita



CallCom 2001!!

Soittaminen on nopeaa, kupongilla tilaaminen maksutonta.

Nopeat puhelintilaukset

Nopein tapa tilata tietokonepelejä ja oheislaitteita on puhelimitse. Com 2001 Oy:n tilauspäivystys toimii maanantaista perjantaihin klo 9–20 ja lauantaisin klo 10–15 numerossa 0600-9-2001. Puhelun hinta on 5.30 mk+ppm/min.

Edulliset kuponkitilaukset

Jokaisessa ComClub lehdessä on tilauskuponki, jonka postimaksusta huolehtii Com 2001 Oy. Tilaukset käsitellään kuponkien saapumisjärjestyksessä.

CallCom -puhelin palvelee asiakkaitaan numerossa 0700-9-2001 ympäri vuorokauden. Numerosta saa mm. pelivinkit tässä lehdessä julkaistuihin pelilistoihin.

Omat pelivinkit!

0700-9-2001 numeroon voit jättää omat pelivinkkisi. Parhaat vinkit palkitaan peleillä joka kuukausi.

Numerossa 0700-9-2001 pyörii myös kilpailu, johon voi osallistua ilmoittamalla automaatille nimi- ja osoitetietonsa. Numerosta 0700-9-2001 voit tilata myös Com 2001 Oy:n uusimman tuotekuvaston.



CallCom 0600-9-2001 vain 5,30 mk+ppm/min!

Kaikki CallCom 0700-9-2001 palvelut 4,50 mk+ppm/min!

CallCom tai tilaa takakannen kupongilla.

90100/537

SUOMI FINLAND POSTI POSTEN

Kun tuot kaverisi ComClubin jäseneksi, saat yllätyslahjan!

Lue sivut 50-51.

COM 2001

PL 536
90101 OULU
Puh. 0600-9-2001
Fax 981-33 77 22

Vastauslähetys
90100/537

Vastaanottaja maksaa postimaksun

☐ Olen ComClubin vakiojäsen. ☐ Kaverini haluaa myös liittyä jäseneksi ja täyttää uuden jäsenen tiedot.
Minulla on ☐ Amiga, ☐ PC, ☐ Megadrive, ☐ Gameboy, ☐ Nintendo,
☐ Super Nintendo, mikä muu? _____
Tilaan seuraavat tuotteet: (muista mainita koneesi!)

_____

_____

Toimitus postiennakolla tai jos haluat maksaa Visa-, OK-, Eurocard- tai Mastercard-korteilla, täytä numero- ja voimassaolokentät.

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐/☐☐

Voimassa

Tilaaja: _____
Osoite: _____
Postinumero: _____ Postitoimipaikka: _____
Puhelin: ____ / _____ Allekirjoitus: _____

(Jos tilaaja alle 18-vuotias, holhoojan allekirjoitus)

UUSI JÄSEN TÄYTTÄÄ

☐ Liityn ComClubin jäseneksi tilaamalla 12 kertaa vuodessa ilmestyvän asiakaslehden uuden jäsenen 6 kk:n liittymisetuna 99,-, jonka jälkeen tilaus jatkuu automaattisesti säästötilauksena 249,-/vuosi haluamani ajan.

Minulla on ☐ Amiga, ☐ PC, ☐ Megadrive, ☐ Gameboy, ☐ Nintendo,
☐ Super Nintendo, mikä muu? _____
Tilaan seuraavat tuotteet: (muista mainita koneesi!)

_____

_____

Toimitus postiennakolla tai jos haluat maksaa Visa-, OK-, Eurocard- tai Mastercard-korteilla, täytä numero- ja voimassaolokentät.

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐/☐☐

Voimassa

Tilaaja: _____
Osoite: _____
Postinumero: _____ Postitoimipaikka: _____
Puhelin: ____ / _____ Allekirjoitus: _____

(Jos tilaaja alle 18-vuotias, holhoojan allekirjoitus)

Com 2001

SUOMEN VUOKRAMARKKINAYHDISTYS SVMY REILUN PELIN JÄSEN

CC9405

Leikkaa irti ja postita koko kuponki.