Uusi

Com 2001 Oy:n PELILEHTI 7/94

Gamer



Amiga

Gameboy

Jaguar

Lynx

Mega-CD

Megadrive

Nintendo

PC

PC CD-ROM

SuperNintendo

3DO

TÄSSÄ NUMEROSSA mm.

Amiga:
Battletoads
Elfmania

Megadrive:
Virtua Racing
World Cup USA 94

PC:
Genesia
Settlers

PC CD-ROM:
Theme Park
Outpost

Super Nintendo:
Clayfighter
Fifa

3DO:
Monster Manon
Super Wing Commander



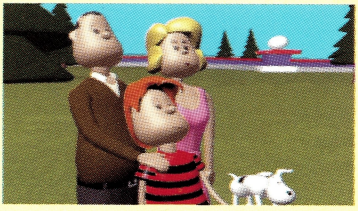
Elfmania, Amiga, s. 16-17



Virtua Racing, Megadrive, s. 30-31



Settlers, PC, s. 38



Theme Park, PC CD-ROM, s. 42-43



Super Metroid, Super Nintendo, s. 50-51



Super Wing Commander, 3DO, s. 54-55

Gamer 7/94 sisältö:

Peliarvostelut:

14-23 Amiga:

Battletoads 14.

Beneath The Steel Sky 15.

Elfmania 16-17.

Heimdall 2 18.

Hero Quest 2: Legacy Of Sorasil 19.

Impossible Mission 20.

Kick Off 3 21.

Perihelion 22.

Valhalla 23.

26-32 Megadrive:

Castlevania 26.

Dune II 27.

Landstalker 28.

Lost Vikings 29.

Virtua Racing 30-31.

World Cup USA 94 32.

33 Megadrive CD:

Double Switch 33.

34-41 PC:

1942: The Pacific Air War 34.

Genesia 35.

Pinball Dreams II 36-37.

Settlers 38.

Tactical Manager 39.

World Cup Year 94 40-41.

42-47 PC CD-ROM:

Theme Park 42-43.

The Journeyman Project 44-45.

Outpost 46-47.

48-51 Super Nintendo:

Clayfighter 48.

Fifa International Soccer 49.

Super Metroid 50-51.

52-55 3DO:

Escape From Monster Manon 52.

John Madden Football 53.

Super Wing Commander 54-55.

4 Pääkirjoitus
5 Kilpailu
6-9 Uutisia
10-13 Clubi-tarjoukset
56-59 Composti
60-62 Vaihtopörssi
63 Seuraavassa numerossa

Tilauskuponki takakannessa!

Com 2001 Oy:n PELILEHTI 7/94

Pelit

Uusi!

Pääkirjoitus

ComClub toimitus

Päätoimittaja
Juha Holtinkoski
Vastaava päätoimittaja
Kai Skiftesvik
Toimittajat
P. Heikkinen
T. Kandelin
M. Lohvansuu
H. Mikkola
M. Mäkinen
T. Pitkänen
M. Sivonen
Toimituksen osoite
ComClub,
PL 536,
90101 OULU

Morjens!

Tässäpä uudistettu lehti kouraasi. En kerro mitään, vaan saat tutkia sen itse.

Uusi peli tekee aina uteliaaksi. Se on pakko nähdä. Joka kerta yllätys ei kuitenkaan ole mieluinen. Muutaman kerran on viime aikoina tuntunut, että odotettu peli onkin ollut sikamainen rahastuskikka.

Koulun alkaminen tuntuu taas pahalta. Toisaalta, kun päiväkin lyhenee, niin aikaa tulee vietettyä entistä enemmän pelaamalla. Maailmalla tapahtuu ja joulumarkkinoille on tulossa lukemattomia tutustumisen arvoisia pelejä. Kannattaa siis tutkia tarkkaan syksyn GAMERit. Talvesta tulee muutenkin pitkä, jos ei ole mitään tekemistä.

Syksyn aikana GAMER ilmestyykin tiheään tahtiin. Lehden uusiminen on viivästyttänyt loppukesän numeroita, mutta nyt lukemista on tulossa hurjasti. Täällä toimituksessa on pohdittu muutenkin lehteä. Se kehittyy koko ajan.

Kai Skiftesvik

Minulla on pari hikistä peliä ja hitaat koneet. Mitä teen?



Soita 0700-9-2001. Voita 3DO.

3DO ratkaisee peliongelmasi.

Pääset nauttimaan ennennäkemättömän hyvästä grafiikasta ja stereoäänetkin ovat täysin omaa luokkaansa. 3DO on ehdottomasti laadukkain laite himopelaajalle. Palkintona olevaan pakettiin kuuluu itse laitteen lisäksi futuristinen rallipeli Grash & Burn, Demo-CD ja konsolityyppinen ristiohjain.

Soita 0700-9-2001 ja valitse kilpailuvalikko 3. Kuuntele lisätietoja palkintona olevasta 3DO:sta ja vastaa seuraavaan kysymykseen:

Minkä valmistajan 3DO-laite on oheisessa kuvassa?



Palkinnon arvo
n. 5000 markkaa.

Jätä yhteystietosi nauhalle. Arvonta suoritetaan kaikkien 30.11.94 mennessä vastanneiden kesken 2.12.94.
Laite toimitetaan välittömästi arvonnan jälkeen voittajalle. Voittajan nimi julkaistaan tammikuun Gamer-pelilehdessä.
Puhelun kesto n. 10 min. 4.50/min.+ppm.

Tilaa Gamer-pelilehden näytenumero!

Soita numeroon 0700-9-2001 ja valitse valikko 4.
Jätä yhteystietosi nauhalle ja saat Gamer-pelilehden seuraavan numeron. Gamer-pelilehti on MUST joka pelaajalle. Löydät siitä peliarvostelut kaikille laitteille.
Puhelun kesto n. 5 min. 4.50/min.+ppm.



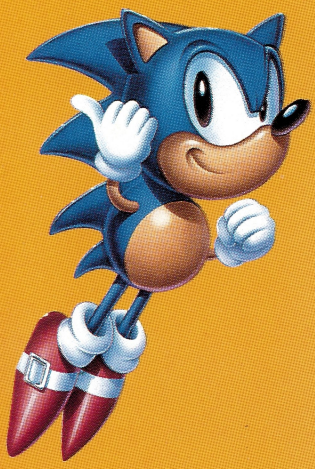
Tilaa COM 2001 Oy:n jättijoulukuvasto!

Soita numeroon 0700-9-2001 ja valitse valikko 5.
Jätä yhteystietosi nauhalle ja saat marraskuun alussa joulukuvaston suoraan kotiisi. Kuvastosta löydät kaikki joulun hittipelit.
Puhelun kesto n. 5 min. 4.50/min.+ppm.



Voit osallistua tietokilpailuun lähettämällä riittävillä postimerkeillä varustettu kortti vastauksineen osoitteeseen: Pelilinjat, PL 98, 90401 OULU.

Uutisia

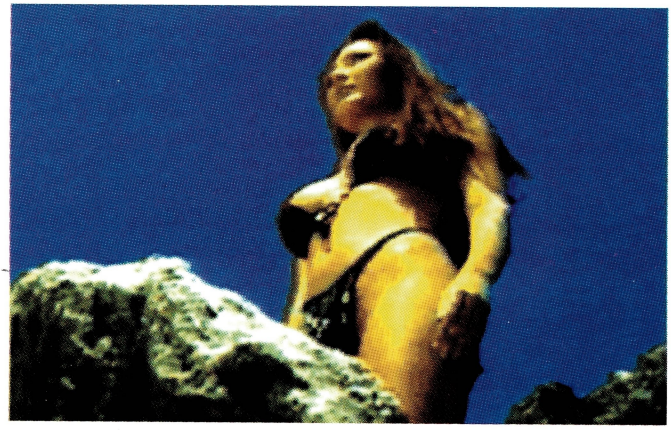




Lemmingsien aika ei ole vielä ohi. Marraskuussa tulee Amigalle ja PC-CD:lle Lemmings 3. Uusia ansoja ja mörköjä on tulossa vastaan, mutta myös lemmingseillä on uusia työkaluja ja temppuja takataskussa. Parasta uudessa pelissä on, että pikkumiehet ovat nyt isompia ja paremmin animoituja. Sormet syyhyävät päästä ratkomaan uusia kenttiä.

3DO on saanut oman versionsa SuperModels Go Wildista. PC:lle tuo naisia esittelevä romppu oli näyttävä ja erittäin paljastava.

Tyttöjä tiirailemaan haluavan 3DO:n omistajan ei kannata SMGW:tä hankkia. Siinä ei näytetä yhtään mitään. Levyn kannet lupaavat liikoja.

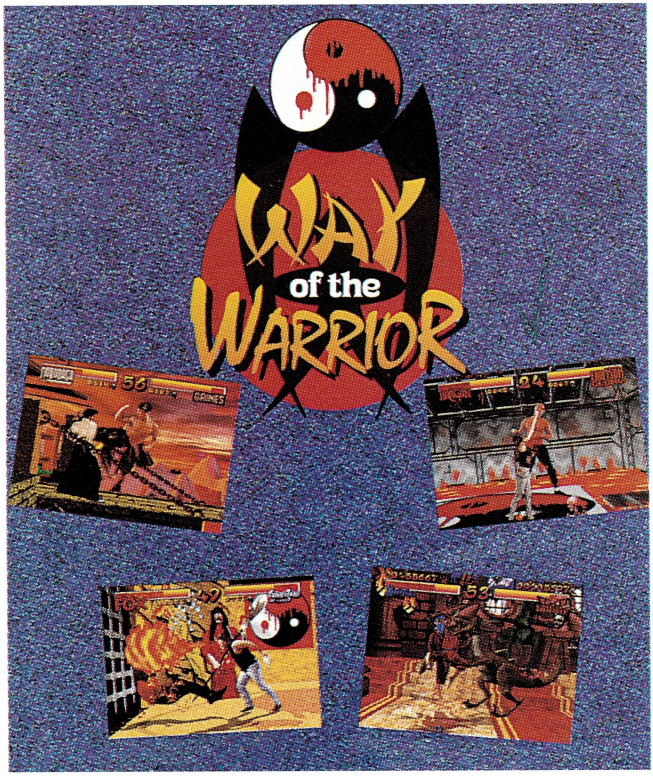


Jämerä taistelupeli Way of the Warrior lyötiin maan rakoon. Jenkkijulkaisu Electronic Gaming Monthly luonnehti 3DO versiota lähinnä säälittäväksi tappelupeleille niin tärkeän ohjaustuntuman puitteissa. Internetin kansainvälisillä pelipalstoilla kuohutaan nyt arvostelun takia puoleen ja toiseen.

Yksi arvosteluraadin neljästä jäsenestä toteaa mm. seuraavaa: "Luulin, että taistelupelin on tarkoitettu toimivan kuten taistelupeli. Tämä ei tee niin lainkaan. Ohjaus on niin surkea, että minun piti riuhtoa ohjainta saadakseni edes yksi hahmo liikkumaan eteenpäin. Erikoisliikkeissä ei ole mitään erikoista, jos edes saat ne ensin toimimaan...

"Tämmöinen peli pitäisi saada vuokrata ensin, jotta näkisi kannattaako se ostaa", toteaa toinen arvostelija.

Peli on tulossa tuota pikaa Suomeen. Pian näemme, miten siihen täällä suhtaudutaan. -K18- leima ei olisi ihme. Peli on nimittäin ERITTÄIN verinen.



Atari julkaisi oman editionsa Doomista, mutta vetin sen samantien pois markkinoilta. Versio kaatuili muutaman minuutin välein. Miten semmoinen peli voi päästä markkinoille asti?

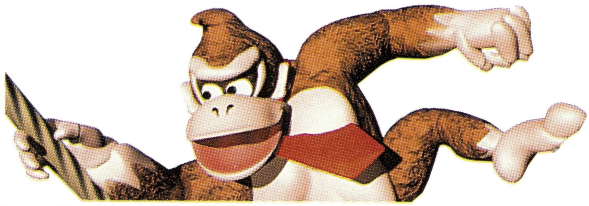
Vancouverilainen firma rahastaa itsemurhan tehneen Kurt Cobainin kuolemalla. Pariakymmentä dollaria vastaan saa firmasta tilata muistot-paidan ja alkuperäisen itsemurhaviestin kopion. Maailmalla myydään uskomattomia asioita.

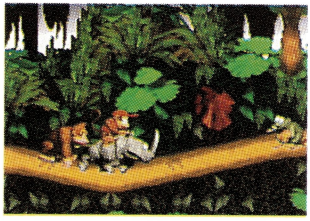
Cobainista on kiertänyt Internetissä digitoitu kuva. Vaikea uskoa, että itseään ampuvasta Cobainista olisi joku saanut kuvan. Kuka tahansa voi pienellä vaivalla tekaista näyttävän sensaatiokuvan.

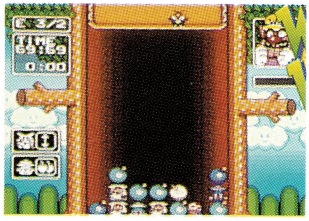
Indy 500 oli aikoinaan autopeli joka säväytti. PuuCeelle on tulossa uusi vielä säväyttävämpi peli Indianapoliksen ajoista. Nascar Racing-simulaattoria saa ainoastaan CD-ROM:lla ja pyörittäminen vaatii pentiumin, mutta sitäkin hienompaa grafiikkaa on luvassa.

Auton käsittely on todentuntuista, samoin kolarit. Jopa auton maalaamisen pitäisi olla todentuntuista. Niin luvataan. Mitenkähän se hoitunee? Hangataanko hiirellä pöytää maalaamisen tahtiin, vai?

Ehdottomasti kaiken huomion Chigagossa keräsi Nintendo. Vaikka osastolla oli kaikenlainen kuvaaminen kielletty, niin se jaksoi kiinnostaa.Lähes kolmekymmenen hengen ryhmä on ollut toteuttamassa uutta hittiä ja kaksikymmentä miestyövuotta on siihen jo uhrattu. Tuloksena on Donkey Kong Country. Pelin valmistaja Rare (paremmin tunnettu Ultimate Play The Game) tarkensi, ettei peli ole kuin 60 prosenttisesti valmis. Nintendo oli kuitenkin jo keskeneräiseenkin hyvin tyytyväinen.









Jurassic Park näyttää todellakin iskeneen läpi Jenkeissä. Kansallinen koripalliliiga NBA on saanut leffan mukaan nimetyn uuden korisjoukkuun Toronto Raptors. Kaikki muistanevat, että raptorit olivat niitä kaikkein ilkeimpiä liskoja.

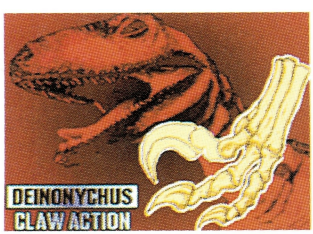
Joukkueen logoon on piirretty kuva liskosta nimeltä Globoraptor eli latinasta suoraan käännettynä pallovaras. Aika osuva nimi korisjoukkueelle.

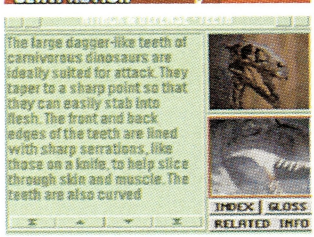
Nimikilpailuun tuli noin 100 000 vastausta, joista parituhatta pääsi loppusuoralle. Parhaiten pärjäsivät säähän ja meteorologisiin ilmiöihin perustuvat ehdotukset, kuten Blizzard, Thunder, Chill ja Freeze. Jurassic Parkiin liittyviä ehdotuksia oli myös useita, mm. Rex, T-Rex ja Saurus Rex. Kaikkiin tietenkin Toronto etuliite.

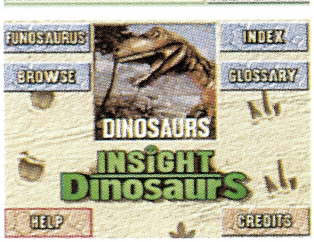


Chigagon CES messuilla esiteltiin muitakin odotettuja uutuuksia. Capcom oli järjestänyt videotykin tekemään Street Fighter II:lle seinän kokoisen ruudun. Ruudulla pyörähteli pätkiä tulossa olevasta 30 miljoonan taalan leffasta, joka saatiin juuri purkitettua Bangokokissa. Jenkit saanevat leffan jouluksi. Pääosaa näyttelee Jean-Claude Van Damme.









Jurassick Parkin jälkikaikujen pohjalta on myös julkaistu oma sauruskirjasto. Harvinaista kyllä, CD-ROM-tallenne on tehty Amigalle. Valmistajaksi ilmoitetaan Optonica. Insight Dinosaursista saa irti kaiken tiedon erilaisista sauruksista, jonka tutkijat ovat tähän mennessä selvittäneet.

Koripallotähti Michael Jordan on saanut oman pelinsä. Pelissä ei kuitenkaan pelata koripalloa, vaan leikitään Jordania, jonka täytyy pelastaa parikymmentä maailman kuuluisinta koripalloilijaa. Näyttävällä grafiikalla, eritoten digitoidulla Jordanilla peliä povataan tämän hetken parhaaksi Super Nintendo-tulokkaaksi.

Com 2001

Jäsen-tarjouk-set

Super Nintendo PAL

ADDAMS FAMILY	299,-
ALFRED CHICKEN	329,-
ALL AMERICAN FOOTBALL	395,-
AMAZING TENNIS	149,-
BOB	149,-
CAPTAIN AMERICA	149,-
CLIFFHANGER	279,-
COOL SPOT	329,-
DENNIS	289,-
EQUINOX	319,-
FIRST SAMURAI	149,-
FLASHBACK	309,-
GOOF TROOP	389,-
JAMES BOND JR	229,-
J. POND'S CRAZY SPORTS	319,-
JURASSIC PARK	395,-
KING ARTHUR'S WORLD	209,-
KRUSTY'S FUN HOUSE	289,-
LAGOON	389,-
LEGEND OF MYSTICAL NINJA	289,-
MARIO'S TIME MACHINE	329,-
MR. NUTZ	319,-
PIT FIGHTER	309,-
PLAYER MANAGER	329,-
POWERMONGER	349,-
PUSH OVER	229,-
RACE DRIVIN	229,-
RAINBOW BELL ADVENTURES	299,-
ROAD RIOT	229,-
ROBOCOP III	209,-
SENSIBLE SOCCER	309,-
SKYBLAZER	299,-
SMASH TV	229,-
STARWING	299,-
SUPER JAMES POND	179,-
SUPER PUTTY	339,-
SUPER SWIV	319,-
TERMINATOR II	339,-
TEST DRIVE II	319,-
TOYS	149,-
TRODDLERS	309,-
TURBO TOUCH 360 PAD	149,-
UTOPIA	299,-
WAYNE'S WORLD	149,-
ZOMBIES	329,-

Super Nintendo USA

ADDAMS FAMILY	259,-
AERO THE ACROBAT	289,-
AEROBIZ	399,-
ALIEN III	329,-
AMAZING TENNIS	289,-
BATMAN RETURNS	319,-
BATTLE GRAND PRIX	299,-
BATTLETOADS VS DOUBLE D.	339,-
BAZOOKA BLITZKRIEG	299,-
BEBE'S KIDS	289,-
BILL LAIMBEER BASKETBALL	139,-
BLAZE ON	289,-
BOWLING	249,-
BUSTER BROTHERS	289,-
CAL RIPKEN BASEBALL	299,-
CASTLEVANIA IV	319,-
CHESTER CHEETAH	329,-
CHUCK ROCK	299,-
CLUE	299,-
COMBATRIBES	339,-
CONGO'S CAPER	269,-
CONTRA III	319,-
COOL SPOT	319,-
CYBER SPIN	259,-
D-FORCE	229,-
DAFFY DUCK	299,-
DARIUS TWINS	219,-
DRACULA	299,-
DRAGON'S LAIR	289,-
DRAKKHEN	289,-
EVO	369,-
F-ZERO	289,-
FACEBALL 2000	299,-
FAMILY FEUD	289,-
FATAL FURY	349,-
FATAL FURY II	349,-
FIREPOWER 2000	289,-
GODS	299,-
GOOF TROOP	349,-
GUN FORCE	289,-
HARLEY'S HUMONGOUS ADV.	339,-
HIT THE ICE	299,-
HOME ALONE	199,-
HOME ALONE II	229,-
IMPERIUM	249,-
IREM SKIN'S GOLF	289,-
JAMES BOND JR	179,-
JAMES POND	299,-
JEOPARDY	339,-
JETSONS	289,-

Minuu-tissa puuhun tai kuuhun. Peli mahdol-listaa.

JIMMY CONNOR'S TENNIS 279,-
KAWASAKI CHALLENGE 329,-
KING ARTHUR'S WORLD 209,-
KRUSTY'S FUN HOUSE 289,-
LEGENDS OF RING 319,-
LETHAL WEAPON 329,-
LOST DIMENSION 269,-
MARIO PAINT 379,-
MARIO'S TIME MACHINE 319,-
MEGA ROBOT GOLF 329,-
MICKEY MOUSE MAGICAL Q. 249,-
MICKEY MOUSE ULTIMATE 339,-
MONOPOLY 329,-
MUSYA 339,-
NHL HOCKEY 93 229,-
NOBUNAGA'S AMBITION 299,-
ON THE BALL 199,-
OUTLANDER 299,-
PALADIN'S QUEST 329,-
PEBBLE BEACH GOLF 239,-
PHALANX 219,-
PIT FIGHTER 259,-
PLAY ACTION FOOTBALL 239,-
POCKY AND ROCKY 329,-
POWER MOVES 299,-
PUSH OVER 279,-
PUTTY 299,-
Q-BERT III 99,-
RACE DRIVIN 229,-
REN AND STIMPY 299,-
RIVAL TURF 179,-
ROAD RIOT 229,-
ROBOCOP III 209,-
ROCKY AND BULLWINKLE 239,-
ROCKY RODENT 299,-
RPM RACING 249,-
RUN SABER 299,-
SIDEKICK SOCCER 259,-
SIM EARTH 319,-
SIMPSONS:BART'S NIGHTM. 339,-
SKUL JAGGER 269,-
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 BATTER UP 279,-
SUPER BOMBERMAN 379,-
SUPER GHOULS AND GHOSTS 219,-
SUPER MARIO ALL STARS 329,-
SUPER NINJA BOY 259,-
SUPER NOVA 299,-
SUPER OFF ROAD 249,-
SUPER R-TYPE 169,-
SUPER TENNIS 259,-
SUPER WIDGET 319,-
TAZMANIA 329,-
TERMINATOR 299,-
TERMINATOR II 299,-
THUNDER SPIRIT 229,-
TIME SLIP 299,-
TOM AND JERRY 299,-
TOYS 299,-
TROLL ISLANDS 299,-
UNCHARTED WATERS 199,-
VALIS IV 199,-
WARP SPEED 299,-
WAYNE'S WORLD 329,-
WICKED 18 199,-
WING COMMANDER 379,-
WIZARD OF OZ 299,-
WWF 259,-
X-ZONE 229,-
YS III 199,-
ZOMBIES 259,-
ZOOL 279,-

Megadrive

ANOTHER WORLD 139,-
ARIEL THE LITTLE MERMAID 249,-
BALL JACKS 219,-
BIO HAZARD BATTLE 249,-
BATMAN RETURNS 279,-
BUBSY 289,-
BULLS VS BLAZERS 279,-
BURNING FORCE 149,-
CALIFORNIA GAMES 189,-
CAPTAIN PLANET 149,-
CASTLE OF ILLUSION 149,-
CHAKAN 149,-
CHUCK ROCK 329,-
DOUBLE DRAGON 239,-
DR. ROBOTNIKS 299,-
DRAGONS REVENGE 279,-
EUROPEAN CLUB SOCCER 149,-
F-1 319,-
FANTASTIC DIZZY 199,-
FLASHBACK 329,-
GLOBAL GLADIATORS 149,-
GRANDSLAM TENNIS 129,-
GUNSHIP 199,-
JAMES BOND 007 179,-
JAMES POND 3 209,-
JOE MONTANA 199,-
KID CHAMELEON 149,-
KING OF MONSTERS 199,-
LHX ATTACK CHOPPER 129,-
LOTUS II 209,-
MIKE DITKA 229,-
MUHAMMAD ALI 149,-
OLYMPIC GOLD 179,-
PHANTASY STAR III 219,-
PUGGSY 239,-
RANGER X 199,-
RINGS OF POWER 99,-
ROBOCOP 3 259,-
SHINING IN THE DARKNESS 99,-
SHINOBI III 299,-
SHUT UP AND JAM 395,-
SIMPSONS BART VS SPACE M. ... 179,-
SONIC I 99,-
SONIC SPINBALL 319,-
SPEEDBALL II 149,-
SPLATTERHOUSE II 169,-
STREET FIGHTER II 399,-
STREET OF RAGE I 199,-
STREET OF RAGE II 279,-
STRIDER 179,-
STRIDER II 169,-
SUMMER CHALLENGE 149,-
SUPER KICK OFF 199,-
SUPER MAN 299,-
SUPER MONACO GP II 299,-
SUPER OFF ROAD 229,-
SWORD OF VERMILLION 99,-
TERMINATOR II: ARCADE 179,-
TALE SPIN 229,-
TEST DRIVE II: THE DUEL 239,-
THUNDER FORCE IV 149,-
TINY TOONS 279,-
TURBO TOUCH 360 PAD 149,-
UNIVERSAL SOLDIER 199,-
VIRTUAL PINBALL 219,-
WARPSPEED 219,-
WARRIORS OF ETERNAL SUN 99,-
WF SUPER WRESTLEMANIA 269,-
WINTER CHALLENGE 149,-
WINTER OLYMPICS 329,-
WONDER BOY III 149,-
WRESTLE WAR 149,-
XENON 2 149,-
ZOOL 209,-
ZOOM 119,-



Com 2001

Jäsen-tarjouk-set

Gameboy

ADVENTURE ISLAND	149,-
ALFRED CHICKEN	159,-
AMAZING TATER	119,-
AMPLIFIER-KAIUTTIMET	49,-
ATOMIC PUNK	79,-
ATTACHE-LAUKKU	99,-
AVENGING SPIRIT	159,-
BARBIE	139,-
BATTLETOADS II	159,-
BEST OF THE BEST	159,-
BIONIC BATTLER	159,-
BLASTER MASTER	149,-
BLUES BROTHERS	129,-
BONKS ADVENTURE	149,-
BRAIN BENDER	119,-
BUGS BUNNY II	159,-
CARRY CASE-LAUKKU	99,-
CASTLE QUEST	139,-
CRYSTAL QUEST	119,-
DENNIS	169,-
DOUBLE DRAGON II	129,-
DR. FRANKEN	129,-
DRACULA	149,-
EXODUS	169,-
FASTEST LAP	119,-
FIDGETTS	179,-
GEORGE FOREMAN BOXING	129,-
GRADIUS ASSAULT	99,-
HUDSON HAWK	129,-
HUMANS	159,-
HUNT FOR RED OCTOBER	179,-
JETSONS	149,-
JURASSIC PARK	209,-
KIRBY'S DREAMLAND	119,-
KLAX	109,-
KRUSTY'S FUN HOUSE	159,-
LITTLE MERMAID	189,-
LOOPZ	109,-
MARBLE MADNESS	119,-
MINER 2049	129,-
MISSILE COMMAND	109,-
MONOPOLY	169,-
MYSTERIUM	119,-
NAIL AND SCALE	109,-
NINJA TARO	129,-
OPERATION C	109,-
OUT OF GAS	159,-
PAPERBOY II	119,-
PARASOL STARS	109,-
PLAY AND CARRY CASE	99,-
QUARTH	69,-
REN AND STIMPY	159,-
ROCKY AND BULLWINKLE	129,-
ROGER CLEMENS	139,-
ROLAN'S CURSE II	129,-
SECRET CASTLE	159,-
SIMPSONS	149,-
SIMPSONS II	159,-
SOCCER MANIA	129,-
SPANKY'S QUEST	109,-
SPOT	169,-
SPUD'S ADVENTURE	119,-
SQUARE DEAL	129,-
STAR SAVER	109,-
SWAMP THING	129,-
TALE SPIN	189,-
TENNIS	129,-
TERMINATOR II	159,-
TERMINATOR II ARCADE	149,-
TITUS THE FOX	149,-
TMNT II	159,-
TOM AND JERRY	169,-
UNIVERSAL SOLDIER	189,-
VIKING CHILD	119,-
WWF II	159,-
YOSHI	139,-

Nintendo 8-bit USA/Euro

ADDAMS FAMILY	199,-
ADVENTURES IN MAGIC K.	229,-
ALIEN III	209,-
ANTICIPATION (EURO)	119,-
BARBIE	229,-
BATMAN RETURNS	299,-
BATTLESHIP	169,-
BEST OF THE BEST	249,-
CASTELIAN	149,-
CHESSMASTER (EURO)	119,-
CHILLER	89,-
CLIFFHANGER	239,-
DARKWING DUCK	119,-
DRACULA (EURO)	129,-
DRAGON STRIKE	219,-
ELITE	229,-
EMPIRE STRIKES BACK	199,-
F117A STEALTH FIGHTER	229,-

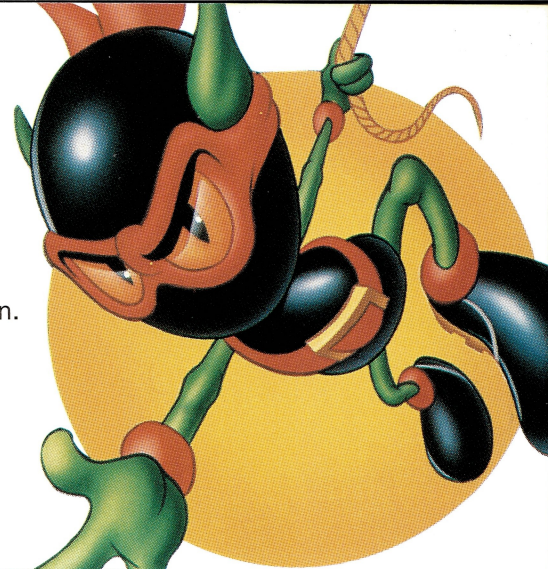
Minuu-tissa puuhun tai kuuhun. Peli mahdol-listaa.

FELIX THE CAT 249,-
FINAL FIGHT 269,-
GEORGE FOREMAN'S BOXING 149,-
GODZILLA II 199,-
HATRIS 219,-
HILLSFAR 299,-
ISOLATED WARRIOR 139,-
JOURNEY TO SILIUS (EURO) 119,-
JURASSIC PARK 219,-
LITTLE MERMAID 199,-
LITTLE NEMO DREAM MASTER 109,-
MCDONALD LAND 149,-
MEGAMAN IV 259,-
MISSION IMPOSSIBLE 99,-
NIGEL MANSELL 189,-
NIGHT SHADE 129,-
PRADIKUS CONFLICT 89,-
QUANTUM FIGHTER (EURO) 99,-
QUATTRO ARCADE 99,-
ROCKIN CATS 259,-
SECRET SCOUT 99,-
SHATTER HAND 99,-
SHOCK WAVE 89,-
SIMPSONS:BART VS WORLD 149,-
SMASH TV 149,-
SOLAR JETMAN (EURO) 99,-
STAR TREK 229,-
STAR WARS (EURO) 119,-
SUPER TURRICAN 149,-
SWAMP THING 279,-
SWORDS AND SERPENTS (EURO) 99,-
TALE SPIN (EURO) 229,-
TERMINATOR 259,-
TIGER-HELI (EURO) 99,-
TOTAL RECALL 139,-
TROG 79,-
TURTLES I 99,-
VICE:PROJECT DOOM 99,-
WIZARDS AND WARRIORS II 99,-
WIZARDS AND WARRIORS III 149,-
WWF 149,-
WWF III 259,-
ZEN NINJA 209,-

Amiga

CASTLE OF DR BRAIN 99,-
CHUCK ROCK II 99,-
CONFLICT: MIDDLE EAST 99,-
COVER GIRL POKER 99,-
F1(DOMARK) 149,-
HEART OF CHINA 99,-
HOOK 99,-
HUMANS 189,-
JAGUAR XJ 220 99,-
LISÄLEVYASEMA 495,-
NOVA 9 99,-
RACE DRIVIN 69,-
SINK OR SWIM 99,-
SPACE QUEST IV 99,-
STREET FIGHTER II 99,-
TERMINATOR-JOYSTICK 179,-
THUNDER HAWK 99,-
WWF EUROPEAN RAMPAGE 99,-

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



PC

ATAC 259,-
B17: FLYING FORTRESS 199,-
BILL ELLIOT NASCAR 129,-
CARL LEWIS 129,-
CASINO PACK I 99,-
CHESSMASTER 3000 129,-
COMMAND HQ 99,-
COVER GIRL POKER 99,-
CREEPERS 99,-
D/GENERATION 99,-
DIE HARD II 69,-
DUCK TALES 99,-
EL-FISH 259,-
ELITE II: FRONTIER 239,-
ELVIRA II 179,-
GLOBAL CONQUEST 99,-
HUMANS 159,-
INNOCENT 199,-
LETHAL WEAPON 99,-
MEGA TRAVELLER II 99,-
MOONSTONE 99,-
PACIFIC ISLANDS 99,-
PATTON STRIKES BACK 129,-
PINBALL FOR WINDOWS 99,-
PLAN 9 FROM OUTER SPACE 249,-
PREHISTORIK 99,-
PRO MOUSE 325,-
PUSH OVER 99,-
RED BARON MISSION BUILDER ... 175,-
RED CRYSTAL 259,-
REX NEBULAR 169,-
ROCKETEER 139,-
ROME AD 92 199,-
SIGMA RAY JOYSTICK 149,-
SIM LIFE 69,-
SOUND POWER-ÄÄNIKORTTI 395,-
SUPER TETRIS 99,-
TRIPLE ACTION 4 99,-
TRIPLE ACTION 5 99,-
VALHALLA 99,-
VENGEANCE OF EXCALIBUR 199,-
VOLFIED 49,-
WALLS OF ROME 329,-
WAXWORKS 99,-
WIZKID 99,-
WORDTRIS 199,-
WORLD TENNIS 129,-
WORLDS OF LEGEND 99,-
WWF EUROPEAN RAMPAGE 99,-
ZOOL 129,-

PC CD-ROM

APOGEE COMPANION 129,-
ARNIE II 99,-
CASINO COLLECTION 99,-
CD GAME PACK II 395,-
CONAN THE CIMMERIAN 199,-
DARKSEED 199,-
DOOM LEVEL EDITOR 179,-
ENCORE COLLECTION 149,-
F-15 STRIKE EAGLE III 259,-
FLIGHT SIM TOOLKIT 395,-
GUY SPY 249,-
HITS FOR 6 VOL.1 99,-
HITS FOR 6 VOL.2 99,-
HITS FOR 6 VOL.3 99,-
HITS FOR 6 VOL.4 99,-
HITS FOR 6 VOL.5 99,-
HUMANS 199,-
MICROPROSE COLLECTION 199,-
OCEANS BELOW 195,-
PATRICIAN 295,-
RETURN OF THE PHANTOM 269,-
RING WORLD 299,-
SHATTERED LANDS 449,-
SHUTTLE 429,-
TORNADO 229,-
TRIPLE ACTION 1 99,-
TRIPLE ACTION 3 99,-
TRIPLE ACTION 4 99,-
TRIPLE ACTION 5 99,-
WRATH OF THE DEMON 229,-

Amiga Battletoads

Taistelusammakoiden esiinmarssi amigoiden ruudulle ei voisi paljon huonommin onnistua, sillä tästä



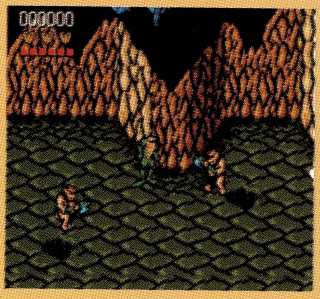
Nintendokäännöksestä ei hakemallakaan löydy montaa positiivista asiaa.

Pelaajan tehtävänä on pelastaa Gargantuan kidnappaamat Pimple ja Angelique. Apunaan pelaajalla on taistelusammakoita, joiden mahtavin tuhoase tuntuu olevan räpylänhuitaisu. Lisäaseilla tilanne hieman paranee, mutta pelaajan saadessa osuman vihollisesta ovat ainoana aseena jälleen nyrkit.

Sammakot tottelevat joystickin komentoja miten itse tahtovat ja monien vihollisten listimiseen tarvitaan aimo annos onnea ja hyvää ajoitusta. Pelin alku on samankaltainen verrattuna Double Dragon trilogiaan. Tehtävänä on tappaa kaikki viholliset ja niiden kuollessa uutta pelikenttää tulee esiin. Monesti hieno lyönti kariutuu ajoituksen pettämiseen ja vasta saatu rautatanko (varsinainen SUPERase) katoaa vihollisen hipaistessa sammakkosankarimme herkkää hipiää. Mm. tämän vuoksi peliin kyllästyy jo muutamassa tunnissa, ellei sitten satu olemaan armoton Taistelusammakko fani tai masokisti. Jatkossa täytyy hajoittaa vihollisen tykkien laseja kivillä ja laskeutua kaivoon köyden varassa (lainattu suoraan Ghostbuster II:sta).

Grafiikka menettelee kun ottaa huomioon sen, ettei peliä kuitenkaan jaksa pelata kovin kauaa. Musiikki on ärsyttävää, mutta sen saa onneksi kytkettyä pois päältä ennen pelin aloittamista. Mukaan on ängetty muutama ääniefektikin, joista särkyvän lasin helinä toisessa vaiheessa kuulostaa ihan hyvältä. Pelistä voi kärsiä myös kahdestaan ja vieläpä samanaikaisesti.





Voi vain ihmetellä, miten tälläinen peli pääsee ulos ohjelmointifirmasta. Tarkoituksena ei ilmeisesti ole ollutkaan tehdä hyvää peliä, vaan rahastaa Taiselusammakoiden lisenssillä ja Nintendo-pelin suosiolla.

Testattu A500 + lisämuisti. Peli ei muutu miksikään, vaikka sitä pelaisi Amiga 1200:lla. Pelin perusidea(n puute) tappaa halut pelata eikä itseään edes hieman kunnioittavan Amiga-pelaajan kannata tuhlata aikaansa tälläiseen sontaan; parempia pelejä on saatavilla vaikka kuinka paljon...

T. Pitkänen

199,-

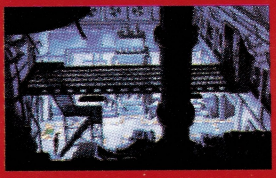
GRAFIIKKA:	2–
ÄÄNET:	2–
PELATTAVUUS:	1+
MIELENKIINTO:	1–
KOKONAISUUS:	1+

Amiga
Beneath A Steel Sky

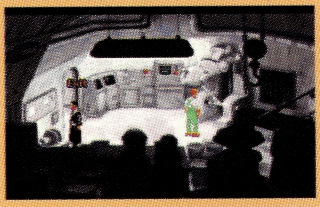


Käyttäjäystävällinen grafiikaltaan vaikuttava seikkailupeli, jota ei ihan heti läpipelata. Siitä pitää julma koko (15 korppua!!!!) huolen.





Melko tarkkaan kaksi vuotta sitten ohjelmointitiimi Revolution toi markkinoille Lure of The Temptresin, joka oli kohtalaisen hyvä vastaisku Sierran ja Lucas-Artsin muuten niin suvereenisti hallitsemalle seikkailupeliosastolle. Taas ovat REVOLUTIONin pojat panneet parastaan ja kun vielä mukana on sci-fi maestro Dave Gibbons, tuloksena onkin yksi parhaimmista graafisista seikkai-lupeleistä Amigalle.



Mukana tuleva Gibbonsin piirtämä sarjakuva valaisee pelin taustaa. Ohjailemasi päähenkilö Robert haaksirikkoutuu aluksellaan jonnekin kauas sivistyksestä. Paikallinen köyhä heimo ottaa pojan huostaansa ja kasvattaa hänestä kelpo miehen. Robert saa sukunimekseen Foster (nimi olutetiketistä). Eräänä päivänä turvallisuusjoukot saapuvat komentaja Reichin johdolla ja kaappaavat Robertin helikopteriinsa. Matka kaupunkiin alkaa...

Päämääränä on selvittää miksi Robert tuotiin kaupunkiin ja samalla löytää hänen menneisyytensä ja kohtalonsa. Apunasi on uskollinen robotti Joey. Tosin hänestä ei alussa ole olemassa kuin piirilevy, jonka hoksasit napata mukaasi ennen kidnappausta. Kuten yleensäkin tämäntyyppisissä peleissä erilaisia hyödyllisiä tavaroita voi haalia mukaansa. Vastaan tulevien ihmisten kanssa voi jaaritella niitä näitä ja samalla voi yrittää urkkia tietoja kaupunkia hallitsevasta salaperäisestä LINCistä. Pienoinen päämäärättömyys alkaa jonkun ajan kuluttua häiritä. Alaspäin maan uumeniin pitäisi ilmeisesti koko ajan päästä. Tulevaisuuden maapallolla saasteet ovat tuhonneet lähes kaiken elollisen, joten rikkaat ja vaikutusvaltaiset ihmiset asuvat syvällä maan alla suojassa kaikelta pahalta.

Grafiikaltaan BASS on vaikuttava. Taustat ovat paikoin synkkiä, mutta erinomaisesti tunnelmaan sopivia. Äänet ovat kohtalaiset ja riittävät. Monissa seikkailupeleissä on paljonkin huumoria, mutta tässä pelissä vuoropuhelut ovat asiallisia ja kuivahkoja. Ainoa valopilkku tässä suhteessa on Joey-robotti, joka letkauttaa välillä kunnolla.

Pelattavuus on tämän pelin ykkösvaltteja. Luressa esitelty "Virtual Theatre"-käyttöliittymä on nytkin käytössä, tosin vielä entisestäänkin paranneltuna.



Monkeystä ja Indyistä tuttuja valikoita ruudun alalaidassa ei ole ollenkaan vaan kaikki toimii automaattisesti hiirellä. Jos esimerkiksi ruudulla näkyy jokin esine niin vasemmalla hiirennapilla Robert tsekkaa mikä se on ja heittää kommentinsa ja oikealla hiirennapilla esine napataan taskuun. Todella helppoa ja yksinkertaista.

T.Pitkänen

269,-

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

Amiga Elfmania

Suomalaisen ohjelmointitiimin uusin ja kauan odotettu peli on vihdoinkin saatavilla.

Kylläpä uusi suomalainen ohjelmointitiimi Terramarque on kovaan sarjaan ensimmäisen pelin-



sä tehnyt. Pahimpina kilpailijoina ovat sekä Mortal Kombat että eri versiot Body Blowsista. En tiedä tuleeko Elfmaniaa katsottua vähän turhan sinivalkoisien silmälasien läpi, mutta kyllä tämä kepittää kaikki kilpailijansa mennen tullen.

Mutta ensin taustoihin. Muhmulandia on rauhallinen kuningaskunta jossain huitsin Nevadassa. Hallitsevalta kuninkaalta voi yrittää riistää kruunun haastamalla tämän kunniataisteluun. Taistelun voittaja saa hallita Muhmulandiaa, tuota ihmeellistä keijujen ja haltijoiden maata. Bonuspalkintona on tarunhohtoinen Dragon Fan, joka paljastaa haltijalleen maailmankaikkeuden kaikki salaisuudet. Haastamiseen ei tarvita sotia, nehän ovat vanhanaikaisia ja sitä paitsi joku saattaisi vaikka kuolla. Ei ei, Muhmulandia on paljon sivistyneempi. Siellä asiat hoidetaan toisin. Maa on jaettu 36:een alueeseen, ja aina yhden alueen hallinnasta taistellaan siten, että sekä haastaja että kuningas palkaavat molemmat yhden soturin, jotka sitten ottavat yhteen. Ottelun voittajan tunnus merkitään karttaan kyseisen alueen kohdalle. Nämä on jaettu kartalle 6x6-ruudukkoon ja tarkoituksena on saada omaa tunnustaan kuusi peräkkäin joko pystyyn, vaakaan tai vinottain. Lisäksi voitosta saa lisää rahaa, jota tarvitaan seuraavan soturin palkkaamiseen. Kun rahat loppuu, loppuu taistelutkin.

Itse tappelut ovat jo tuttua kamaa muista saman lajin edustajista. Pelaajien ohjailu on selkeää. Joystick vihollista päin ja fireä, niin mojova isku lähtee. Potkastua taasen saa kun kääntää joystickiä vihollisesta poispäin ja painaa fireä. Potkun tai lyönnin korkeus riippuu onko joystick suoraan sivulle vai kenties ylä- tai alaviistoon. Muista beat'em upeista tutut "special move"t ovat helppoja, tarvitsee vain rämpyttää tikkua sivuttain. Ei tarvita monimutkaisia yhdistelmiä kuten esim. Street Fighter II:ssa. Erilaisia hahmoja on kuusi kappaletta, joilla on omat erityis-



Testattu: A500, 1Mb, 1.3KS

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

liikkeensä. Kaikki tappelut kestävät aina tyrmäykseen saakka, koskapa kelloa ei ole käytössä eikä taistelu voi siten päättyä tasan. Varsinkin turbaanipäinen Seven on aika kinkkinen vastus, se pirulainen kun käyttää apunaan miekkaa.

Grafiikkaan on tässä pelissä todella paneuduttu. Sekä taustat että pelaajien animoinnit ovat kauniita ja hyviä, eivätkä äänetkään häpeile kilpailijoihinsa verrattuna. Varsinkin taistelua ennen tokaistut lausahdukset ovat gutaa vanhan kehäraakin korville. Ainut naispuolinen taistelija Janika huudahtaa voiton jälkeen "Rock Me Baby" ja heilauttaa tumman lettinsä silmilleen. Juuri tällaiset yksityiskohdat jättävät hyvän maun pelin jälkeen.

Erikoisuutena mainitsemisen arvoinen yksityiskohta ovat osumasta ilmestyvät kolikot. Kolikkoa lyömällä saa lisää pisteitä ja jos kerää tarpeeksi pisteitä pääsee bonuskenttään, jossa ei tarvitse pätkiä ollenkaan vihollista vaan ainoastaan kaikenlaisia bonusesineitä. Kaksinpelinäkin Elfmania on kohtalaisen nautittava.

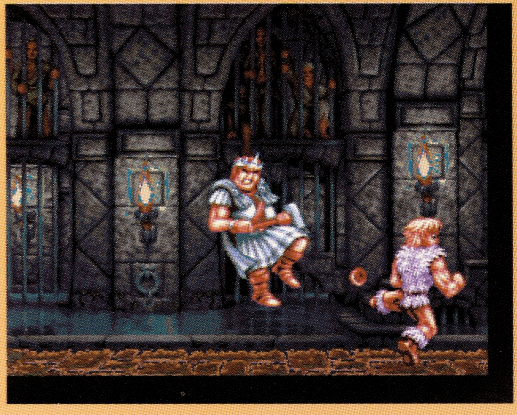
T.Pitkänen

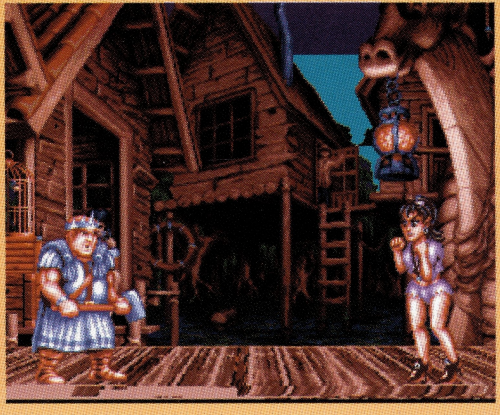
239,-





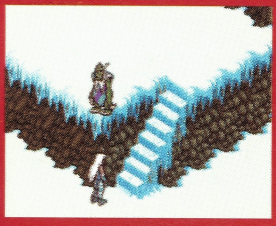






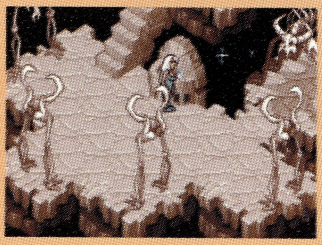
Amiga
Heimdall 2

Kyseessä on jatko-osa vuoden 1991 lopulla ilmestyneelle suositulle viikinkiseikkailulle.





Heimdall 2:n tapahtumat sijoittuvat aikaan 200 vuotta ykkösosan jälkeen ja jälleen tavoitteena on

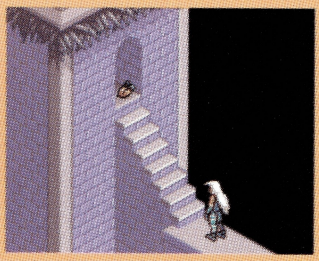


pahan Lokin taltuttaminen. Mukaansa Heimdall saa Ursha-nimisen Valkyrien ja seikkailu voi alkaa.

Pelaajan tehtävänä on ohjata sekä Urshaa että Heimdallia. Molempien erikoiskykyjä tarvitaan. Matkalta mukaan löytyy joukko aseita ja pikkupurtavaa, jolla taistelun vauriot saa eliminoitua. Taistelussa menestyminen vaatii hieman opettelemista ja suojakilven käyttöä. Alussa pelialue tuntuu hirvittävän laajalta mikä kuitenkin takaa sen, ettei peliä pelata loppuun aivan muutamassa tunnissa.

Pelissä on paljon pieniä yksityiskohtia, jotka antavat sille uutta mielenkiintoa. Alkuvaiheessa on kaksi kylttiä ja jos ampuu nuolella käskettyä kylttiä, ilmestyy Lokin soturi sankariamme tappamaan. Jos taas ei noudata ohjeita, avautuu uusi silta ja peli pääsee etenemään.

Grafiikka on viimeisteltyä ja värikästä. Hahmojen



liikutteleminen sekä taistelussa että niiden välillä on vaivatonta. Musiikki ja äänet ovat ammattimaisesti tehtyjä, joskaan musiikkia ei pelissä kovin paljoa ole.

Heimdall 2:n vaikeustaso on kohtalainen ja talletusmahdollisuutta kannattaa käyttää. Peli on tallennettavissa missä tahansa vaiheessa.

Kakkososat harvoin ovat ensimmäisten tasoa, mutta Heimdall 2 yllättää positiivisesti. Lyhyesti sanottuna suurenmoinen peli, joita ei kovin montaa vuodessa ilmesty.

Testattu Amiga 500 ja lisämuisti (pakollinen).Tukee lisälevyasemaa. Diskettejä 4 (+talletuslevyt).

T. Pitkänen

269,-



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

Amiga
Hero Quest 2: Legacy of Sorasil

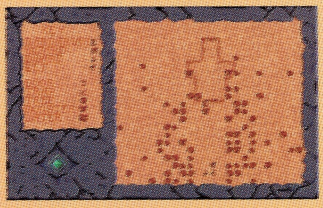
Legacy of Sorasil on Hero Quest-pelin jatko-osa. Sukulaisuus ilmenee ohjaustavassa, grafiikan piirtotavassa ja lautapelimaisessa toteutuksessa.





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

Alussa pelaaja joko luo oman jengin (porukassa voi olla maksimissaan 4 hahmoa), jolla ryhtyy pahojen henkien listimiseen, tai aloittaa pelin ainoastaan yhdellä valmiilla hahmolla. Valittavana on kahdeksan eri hahmoa, joilla tietenkin on omat vahvat ja heikot puolensa. Alussa tosin ei ominaisuuksilla tunnu olevan kovinkaan suurta merkitystä, sillä



vihollisten vastus on ehdotonta divaritasoa. Ennen pelin alkua voi hahmojen ominaisuuksia hieman viritellä mieleisikseen.

Peli koostuu yhdeksästä skenaariosta, joiden läpipääseminen vaatii aikaa ja väsymätöntä hiirikättä. Hahmoja ohjataan yhtä kerrallaan ruudulla olevilla nuolinäppäimillä. Kullakin hahmolla on käytössään tietty määrä toimintapisteitä, joiden asettamissa rajoissa saa temmeltää mielin määrin pitkin ja poikin pelikentällä. Tosin pisteitä on vain n.6-20/vuoro, joten edistyminen voi olla välillä todella hidasta. Pisteitä kuluu liikkumisen lisäksi taisteluun, taikojen tekemiseen sekä ympäristön tutkimiseen. Apunaan sankareillamme on kartta, jonne tallentuu merkinnät ansoista ja ovista (joita myös löytyy roppakaupalla nuuskimalla ympäristöä). Vuoron loputtua näytetään vihollisten liikkeet sekä taisteluepisodit, mikäli viholliset kohtaavat jonkun pelaajan hahmoista. Taisteluun ei juuri voi itse vaikuttaa, vaan on lähinnä tuuripeliä, miten niissä käy. Taistelun tuoksinassa voi vihulaisia toki taikoa syvimpään helvettiin, taikoja nimittäin putkahtaa sankareidemme selkäreppuihin tuon tuostakin.

Pelin toteutus ei ole kovin kummoinen verrattuna esim. Darkmereen tai Heimdall 2:teen, joissa molemmissa käytetään samaa lintuperspektiiviä. Grafiikka on kohtuullisen onnistunutta, joskaan millään huippuhienolla grafiikalla ei mässäillä. Musiikkipuoli pelissä on täysin mitäänsanomatonta uikutusta ja ruudulla pitäisikin ehdottomasti olla ikoni, josta äänet saa pois päältä. Peliin saisi uutta potkua, jos toimintapisteiden määrä per vuoro olisi suurempi. Monesti käy niin, että ratkaiseva salaovi on jäänyt alussa löytämättä. Paluumatkaan kuluu tuhottoman paljon vuoroja ja satoja hiiren napin painalluksia. Joystick toisi hahmojen ohjailuun tarkkuutta ja säätäisi pelaajaparan hermoja.

Summa Summarum: Peliä ei voi suositella toimintaa haluaville, mutta jos halua kevyeen roolipelaamisen löytyy, on Legacy of Soracil aivan kelpo peli testattavaksi. Peli on toisinaan pitkäveteistä puurtamista ja talletus tasojen aikanakin olisi aivan paikallaan (nyt se on mahdollista vain skenaarioiden välillä).



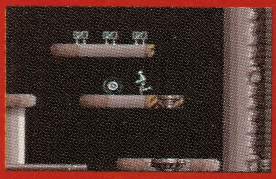
Vaatii 1Mb muistia ja hiiren. Tukee lisälevyä. Testattu A500 + lisälevari.

T. Pitkänen

239,-

Amiga
Impossible Mission 2025

Microprose on vuosien jälkeen taas lämmitellyt vanhaa teemaa Impossible Mission 2025:n muodossa.



Alkuperäisestä pelistä ei voi erehtyä; sen verran paljon on vaikutteita mukana. Tarkoituksena



on löytää annetussa ajassa piirilevypalapelin osaset, jotka on roiskittu ympäri kentää. Jokaiselta tasolta täytyy löytää 8 palasta, jotka sitten on järjestettävä tason lopusta löytyvässä tietokoneessa.

Taustagrafiikka on ihan nättiä, mutta käytettyjen värien valintaan olisi saanut käyttää enemmän harkintaa. Pelattavuutta ei löydy hakemallakaan ainakaan A500:ssa, sillä sankarimme askel painaa heti alussa niin paljon, että taaperrus näyttää lähinnä tervassa kahlaamiselta.

Tasojen läpipelaaminen vaatii yrityksiä ja erehdyksiä ennen palapelipäätteen ja oikean reitin löytymistä. Mm. hissit jäävät aina siihen paikkaan, mihin niillä viimeksi kuljetaan. Eli jos olet mennyt hissillä ylös ja pudottaudut alemmalle tasolle, jää hissi ylös etkä enää pääse ylöspäin ellet satu omistamaan hissien resetointi "kykyä".

Musiikki on aika yksitoikkoista ja äänitehosteet rajoittuvat



sankarin kuolemankorinoihin ja hissien hurinoihin. Latausajat ovat suhteettoman pitkät, sillä peli lataa jokaisen päätteellä käynnin jälkeen. Miellyttävin yllätys oli havaita, että peli sisältää alkuperäisen Impossible Missionin (ainakin näköispainoksen).

Microprosen olisi kannattanut panostaa enemmän pelattavuuteen. Paremmalla toteutuksella peli olisi ideansa puolesta voinut olla erinomainen. Tason lopussa saa salasanan, joten peliä ei aina tarvitse tahkota alusta saakka.

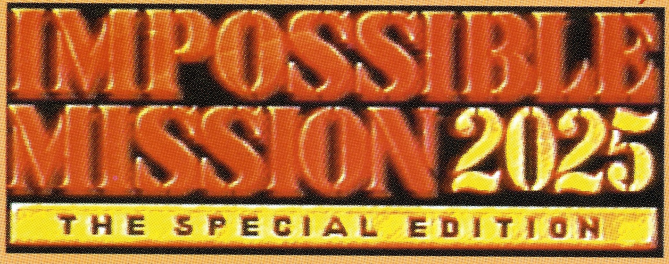
Pelistä jäi paha maku suuhun. Microprosen ohjelmoijien



kannattaisi kysellä esim. Team 17:n kavereilta, kuinka ruudulla esitetään enemmän kuin kaksi spriteä ilman, että peli hidastuu puoleen.

T.Pitkänen

239,-



Testattu Amiga 500 (lisämuisti pakollinen). Olisi saattanut olla huomattavan paljon pelattavampi esim. A1200:ssa.

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

Amiga
Kick Off 3

Edellisestä Kick Offista ehti vierähtää jo liki 4 vuotta ja uutukaiselta olisi odottanut jotain mullistavaa.





Testattu Amiga 500 1Mb ja Megadriven ohjain. Amiga 1200:lle oma versionsa.

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

Odotuksissa pettyy rankasti, sillä peli on muuttunut paljon huonompaan suuntaan. Dino Dinin



(Kick Off 1 & 2) lähdettyä Virginille jäi Steve Screech yksin väsäämään Kick Off 3:sta. Dini meni ja teki Goal!:in, joka kepittää KO3:n vaikka silmät sidottuina.

Kick Off 2:een verrattuna muutoksena on mm. esitystavan vaihtuminen sivultapäin kuvatuksi. Lisäksi peliin ovat tulleet paitsiot, 'tutka' on kadonnut ja pelin tempo on hidastunut. Edellä mainittu seikka ja miesten liikkumisen tahmaisuus haittaavat pelaamista jossain määrin.

Pelissä on mahdollisuus pelata ystävyysotteluita, cupia, liigaa, maailmanmestaruusturnausta (voittaako Brasilia jälleen mestaruuden vai onko Italia saanut finaaliin uutta potkua ?) tai harjoitella eri taitoja (rankkarit, kuljetus, vapaapotkut ja keskitykset). Harjoitusten päätteeksi kone antaa taitotasoa kuvaavan tunnusluvun (0-100). Kuljetusharjoitusosuudessa (sanahirviö) on aika paha bugi, sillä jos pallon sattuu laukaisemaan niin kaukana maaliviivasta, ettei pallo ylitä sitä, jää peli jumiin miehen jäädessä laukaisupaikalle ja pallon päätyessä jonnekin miehen ja maalin välimaille. Onneksi harjoitusosuus loppuu välilyönnillä eikä resetointia tarvita.

Valittavana on kaikkiaan 32 maajoukkuetta; kullakin omat heikkoutensa ja hyvät puolensa. Aluksi kannattaa pelailla noviisitasolla, sillä korkeimmalla taitotasolla ei pallo tahdo pysyä mukana kirveelläkään. Peli vaatii kaksinappulaisen joystickin; yksinappisella pallon syöttäminen on mahdotonta. Pelitilanteita voi halutessaan talletella formatoidulle disketille eli koko turnausta ei onneksi tarvitse pelata kerralla. Pelaajien hahmot ja kentän grafiikka eivät päätä huimaa. Pelattavuus ja pelin sujuvuus saisivat olla huomattavan paljon parempia. Äänet ovat paikallaan, ja alkuvalikon musikki ansaitsee erikoismaininnan upealla kitarasoundillaan.



Kaikenkaikkiaan KO3 on aikamoinen pettymys. Odotin jotain uutta ja ihmeellistä. Jalkapallofriikeille kuitenkin ihan hyvä hankinta; en voi varauksetta suositella ensimmäiseksi futispeliksi.

T. Pitkänen

239,-

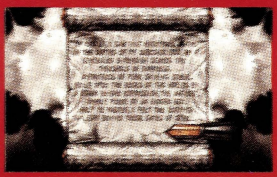


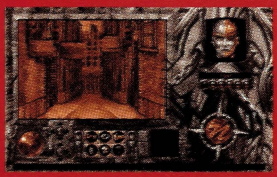
Amiga
Perihelion



Pelaaja paiskataan jonnekkin jumalan selän takana sijaitsevaan erämaahan ja tarkoitus olisi tietenkin elää ja antaa toisten ...







Alkuun muodostetaan joukkio, joka taivalta taittaa. Mukaan kannattaa ottaa mahdollisimman kattava valikoima eri rotujen edustajia, sillä kaikki valittavissa olevat eivät suinkaan voi käyttää PSI-voimia (niitä tarvitaan taikojen tekemiseen yms.). Kaikkien erikoiskykyjä tullaan pelin aikana tarvitsemaan, joten alkuvalmistelut kannattaa suorittaa huolella.



Liikkuminen tapahtuu kartalla nuolinäppäimin ja mielenkiintoisiin paikkoihin kannatta tutustua lähemmin. Ennen kaupunkiin menoa suoritetaan (väkivaltainen) tiedustelu ja jos vihollisia ei ole näkösällä, pujahdetaan sisään. Kaupunkiin tultaessa näkymä muuttuu siten, että peliä seurataan pelaajan silmin. Harhailu kaupunkien kujilla ja kaduilla ei eroa tippaakaan noin sadasta aikaisemmasta EOB-kloonista. Kaupungeista löytyy henkilöitä, joiden kanssa voi vaihdella kuulumisia, sekä huoneita, joista voi liittyä tietokoneverkkoon (vrt. internet). Verkko vaatii salasanan ennen sisälle pääsyä (alussa psycho, uusia saa pelin vanhetessa). Taikoja sekoitellaan yli 40 komponentista. Taistelun (täytyyhän RPG-pelissä taisteluita olla) tuoksinassa voi sitten heitellä taikoja vihulaisten pään menoksi.



Grafiikka on roolipelien ehdotonta huippua. Kaikki ruudut on tehty ammattimaisesti ja yksityiskohtiin on kiinnitetty huomiota. Tekstin koko saisi olla suurempi, sillä TV-modulaattorin kanssa ei teksteistä paikoitellen tahdo saada mitään tolkkua. Ainakin scrollaavat viestit pitäisi olla suuremmalla fontilla (nyt ne on niin p.... pienellä, ettei niitä viitsi/voi lukea). Äänipuoli on lähes olematonta alkudemon (digitoitua?) puhetta lukuun ottamatta. Pelin oppimiseksi manuaali kannattaa lukea tarkkaan.

Peliä voi suositella kaikille vannoutuneille roolipelien ystävälle. Se on toteutettu hyvin ja perusamigallakin (lisämuisti pakollinen) pelattavuus on mukava. Latausajat ovat lyhyet eikä turhia kahvitaukoja ei ehdi pitämään. Pelissä ovat mukana kaikki tyypillisen tietokoneroolipelin ominaisuudet mukaanlukien paikallaan polkeminen ja päämäärätön vaeltelu pitkin pelialuetta.

Levymäärä: 4 + savegame disk. Vaatii 1Mb muistia. Tukee lisälevaria. Testattu A500 + lisälevari. Moni kakku päältä kaunis, mutta sisällä pelkkää .... eli kaikenkaikkiaan tavallisen oloinen roolipeli uusissa kuorissa.

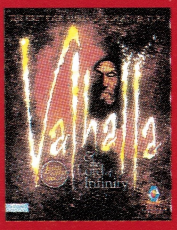
T.Pitkänen

239,-

GRAFIIKKA:	4
ÄÄNET:	1+
PELATTAVUUS:	3–
MIELENKIINTO:	2
KOKONAISUUS:	2+

Amiga
Valhalla And The Lord of Infinity

Vulcan Software täräyttää kehiin ensimmäisen täysin puhutun seikkailupelin Amigalle. Ja sitä puhetta todella riittää.



Valhalla oli aiemmin kukoistava pieni kuningaskunta, jota hallitsi kuningas Garamond. Hän oli hyvä ja avarakatseinen hallitsija. Garamondilla oli kuitenkin kateellinen pikkuveli nimeltä Infinity, joka himoitsi suuresti veljensä kruunua. Niinpä hän alkoi salassa varustaa omaa armeijaansa, jonka hän eräänä kauniina päivänä ratsastutti kaupunkiin. Alkoi kolme vuotta kestävä sisällissota, joka päättyi kuningas Garamondin kuolemaan. Mutta Garamondin poika, pikku kruununprinssi, pääsi kuin pääsikin karkuun. Prinssin olinpaikasta ei ole tietoa. Infinity on vannonut saavansa tämän kiinni.

Tässä vaiheessa sinä astut kuviin. Ohjailemalla pikkuprinssiä sokkeloissa ja ratkomalla siinä sivussa eteen tulevia ongelmia sinun on autettava prinssiä löytämään ja tuhoamaan isänsä murhaaja. Voisi kuvitella, että tällainen peli olisi toteutettu perinteisen graafisen seikkailupelin keinoin, eli osoita ja klikkaa. Ensimmäinen yllätys onkin siinä, että peliä pelataan joystickillä.

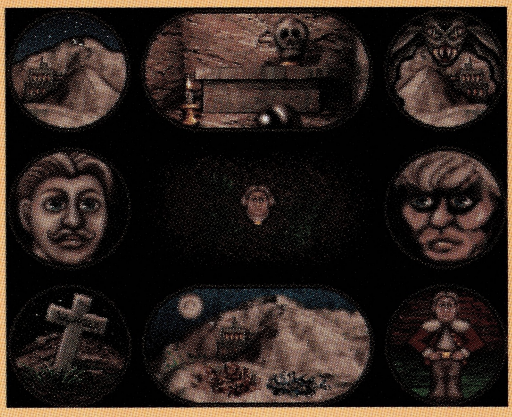
Luin että Valhalla tehtiin alusta loppuun 12:ssa viikossa ja siihen sisältyi jo kolmen viikon pelitestauskin. Tämä on yllättävä tieto, sillä keskeneräisyyksiä ei pelistä löydy. Grafiikka ei ehkä ole maailman parhaimpia, mutta riittävää. Lisäksi kaikki kommentit tosiaan ovat puhuttuja. Prinssi auliisti selittää kaiken näkemänsä selkeällä englannin kielellä ja jos vaikkapa yrität tunkea avainta väärään reikään, kuuluu välittömästi "I can't do that" tai "It doesn't fit". Tämä on hauskaa ja erilaista aikansa, mutta kun tunnit kuluvat , alkavat puhe-efektit pikkuhiljaa kyllästyttää. Joka kerta kun saat oven auki, pikkuprinssi tokaisee "I'm scared". Se ei neljännenkymmenennen kerran kuultuna oikein enää jaksakaan viihdyttää.

Pelattavuus ja vaikeustaso ovat kohdallaan. pelitilanne tosin kannattaa tallettaa usein, sillä jokapuolelta paljastuvat salaluukut tappavat kertalaakista. Kentät ovat niin laajoja, että hyvä kartanpiirtotaito nousee kunniaan. Peli pitäisi olla pelattavissa läpi kahdessatoista tunnissa, mutta aikaa taitaa mennä hiukan kauemmin.

Jokainen kenttä on omalla korpullaan, joten kentän aikana ei tarvitse niitä vaihtaa. Tästä voisivat ottaa muutkin pelinvalmistajat mallia. Bravo, VULCAN !

T. Pitkänen

239,-



Testattu : A500, 1Mb, 1.3KS

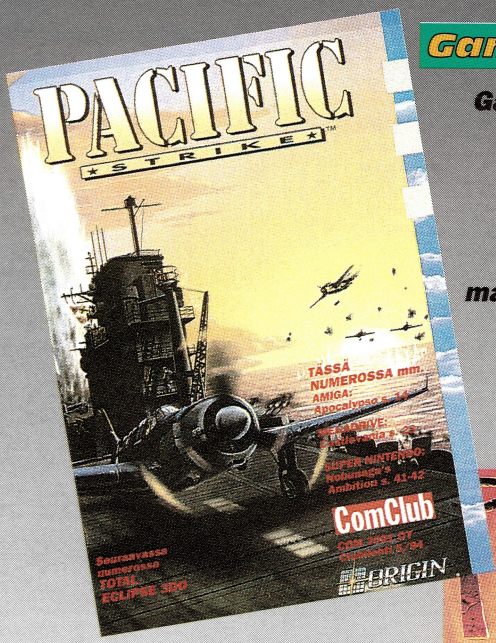
GRAFIIKKA:	3–
ÄÄNET:	5–
PELATTAVUUS:	3+
MIELENKIINTO:	3+
KOKONAISUUS:	3

Uusi

COM 2001 Oy:n PELILEHTI

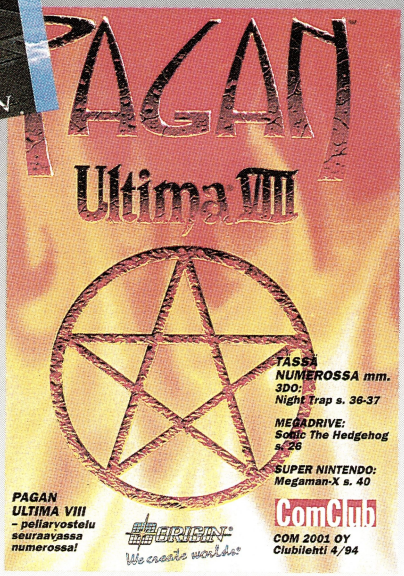
Gamer

Gamer - maahantuojan tietopaketti pelaajalle.



Gamer - pelaajan pelilehti.

Gamerista löydät asiantuntijoiden peliarvostelut, runsaasti tietoa tulevista peleistä, artikkeleita, peli- ja laitetestit, ajankohtaista asiaa pelimaailmasta. Gamerissa on vaihtopelipörssi – vaihdat pelisi uusiksi tai rahaksi. Gamerissa on lukijapalsta – pura pulmasi. Kysy vaikka mitä!



Amiga, Gameboy, Jaguar, Lynx, Mega-CD, Megadrive, Nintendo, PC, PC-CD-ROM, SuperNintendo, 3DO

ComClub on nyt sama kuin Gamer! – pelaajan pelilehti.



Jes. Yes. Heti.

Jes. Yes. Heti. Kyllä.

Jos olet ComClubilainen, saat uuden Gamerin automaattisesti Clubilehden tilalle. Mutta jos et kuulu vielä riveihin, tilaa Gamer-pelilehti edullisena kestotilauksena.

Tilaa Gamer – saat palkinnon!

Saat 12 numeroa vuodessa täyttä peliasiaa ja ilmaisen pelin tai ohjaimen. Lisäksi saat Gamer-tuotekuvaston neljä kertaa vuodessa ilmaiseksi.

Kaikki tämä vain 68 penniä päivässä!!!

Gamer pelilehti vain 249 mk/12 numeroa ja täydet edut!

Kestotilaus on edullinen ja vaivaton tilaustapa, jossa tilaus jatkuu ilman eri uudistusta, kunnes tilaaja irtisanoo sen tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Tilaus laskutetaan 12 kuukauden välein kulloinkin voimassa olevaan kestotilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus.

Merkitse haluamasi tilaajalahja takakannen kuponkiin.



Tornado, PC

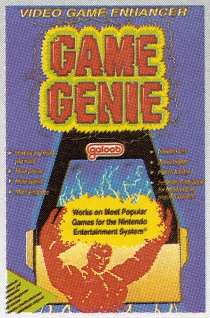


SpeedPad
SuperNintendo
Megadrive

GAME BOY
Yllätyspeli



DeltaRay, Amiga



GameGenie, Nintendo

Kyllä. Tilaan ja pelaan!

Megadrive



Drotia Zuentes niminen vanha noita on onnistunut manaamaan Elizabeth Bartleyksi kutsutun vampyyrin hereille 300 vuotta kestäneestä unesta. Elizabeth on päättänyt kostaa ihmiskunnalle herättämällä jo varsin tutuksi tulleen setänsä Kreivi Draculan henkiin.





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

Pelin alussa pelaaja saa valita ohjailtavakseen joko ruoskaa heiluttelevan texasilaisen John Morrisin tai mittavalla keihäällä aseistautuneen espanjalaisen Eric Lecarden. Hahmojen kyvyissä on eroja, jotka vaikuttavat lähinnä myöhemmissä tasoissa reittien valintoihin. Morris pystyy heilauttamaan itsensä kuilujen



yli ruoskaansa käyttäen, kun Eric puolestaan kykenee keihäänsä avulla ponnauttamaan itsensä epäinhimillisiin korkeuksiin. Molemmat aseet ovat tietenkin erinomaisia apuvälineitä kaikkialla heiluvia hirviöitä piestäessä.

Estääkseen Draculan heräämisen on valitun sankarin hakattava tiensä selväksi kuuden hirviöitä vilisevän alueen halki. Reitti alkaa Draculan linnasta ja päättyy Proselpinan linnaan. Jokainen taso käsittää erinäisen määrän ötväkkeitä ja loppuvastuksen, jonka piestyään sankari pääsee etenemään seuraavaan paikkaan.

Kuten useissa vastaavissa peleissä hahmot voivat poimia matkan varrelta kaikenlaisia auttavia esineitä. Enemmän vahinkoa tekevät aseet, sankarin elinvoiman palautuminen, ruudussa olevien hirviöiden tuhoutuminen ja heittoaseet ovat vain osa varsin omaperäisistä efekteistä, joita pelaaja saa aikaan tavaroita poimimalla.

Musiikki on miellyttävä, eikä grafiikassakaan ole valittamista. Musan soidessa mönkit silpoutuvat varsin mukavannäköisesti , mutta ääniefektit eivät ole oikeastaan minkäänlaisia. Tietynlainen into pelaamisessa kuitenkin on, huolimatta pelin tyypillisestä ulkomuodosta. Lopputaisteluissa ohimosuonet pullistelivat ennen örvelöiden kujahtamista, ja tusinamörrimöykkyjen palastelu tasoilla sai aikaan sadistista virnistelyä. Syvimpiä tunteitani peli ei kuitenkaan tuonut esiin.

Castlevania - The New Generation on tyypillinen sukukuntansa edustaja. Kohtuullinen grafiikka, kohtuulliset äänet ja reittivaihtoehdot tekevät siitä kuitenkin pelattavan. Olen nähnyt Megadrivellä paljon huonompiakin vastaavia pelejä. Perusidean tuttuus kuitenkin laski pelin pisteitä melkoisesti. Marssi-ja-teurasta-peli -fanaatikoille ja yleisesti tämän alan peleihin perehtymättömille tätä kehtaa kyllä suositella.

Jake

449,-



Megadrive



PC:llä jo legendaksi muuttunut Dune II sai kauan odotetun käännöksen MD:lle. Eroja on erittäin vaikea löytää.



Peli pitäytyy edelleen Frank-sedän muistoa kunnioittaen ja Dyyni-saagaa noudatellen maailmankaikkeuden tärkeimmässä touhussa eli mausteen keräämisessä. Kaikki keinot sallitaan.

Dyyni -planeetan, ja tietenkin mausteen, herruudesta taistelee kolme klaania: Artreides (hyvä), Ordos (neutraali) ja Harkonnen (paha). Harkonnen -klaani tekee vahvoja sotilaita ja voimakkaita taistelukoneita, kun taas Artreidesin armeijaa valmistuu ay-liikkeen kenties vauhdittamana kuin liukuhihnalta ja Ordosin tuottavuus / taistelukyky sijoittuu kahden edellisen välimaastoon. Lisäksi Ordos -klaani lähestyy ongelmaa mausteen herruudesta lähinnä talouspoliittisesta lähtökohdasta.

Kunkin tehtävän alussa pelaajalle osoitetaan paikka kartalla. Kyseiselle paikalle sijoitetaan pelaajan verstas (päämaja), josta kaikki teollinen ja alueellinen kasvu voi alkaa. Ensimmäisten rakennettavien joukossa on tietenkin sähkölaitos (tuulivoimala), jonka tuottamalla virralla tyydytetään erinäisten artikkeleiden tuotantoon keskittyneiden tuotantolaitosten energian tarpeet. Kun vihdoin dyynin kyljestä kohoaa uljas mausteja-lostamo, voi maallisen omaisuuden kartuttaminen alkaa.

Mausteesta saadulla varallisuudella rahoitetaan mm. taistelukoneiden ja itse taistelijoiden tuotantolinjojen rakentaminen. Kun pelaaja tuntee omistavansa riittävän vahvuisen armeijan ja tarpeeksi rohkeutta, voi hyökkäys toista klaania vastaan alkaa. Aavikolla liikkuessa kannattaa pitää silmät herkeämättä auki, muuten hiekan alla vaaniva hiekkamato voi yllättäen pistellä yksinäisen sotilaan poskeensa. Mehukkaana yksityiskohtana on lisäksi pieni punainen läiskä, joka sotilaasta jää jäljelle, kun hyökkäysvaunu huristaa päältä. Nam!

-hexa





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

495,-

Megadrive



Landstalkerin täytyy olla joko kommunistien tai anarkistien työtä siitä päätellen kuinka helposti se saa suistettua hitusen rooliseikkailuille alttiin, silti normaalin ihmisen kohti täydellistä kaaosta, välinpitämättömyyteen työajoista, syömisestä, nukkumisesta ja elämän muista perustarpeista.





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

Pelin tapahtumat sijoittuvat Mercatorin saarelle, jonne nuori aarteenetsijä Nigel on pysähtynyt levähtämään löydettyään arvokkaan patsaan. Saarella hän törmää keijutyttöön, joka paljastaa Nigellille tietävänsä ammoisten aikojen synkän tyrannin, kuningas Nolen, suunnattomasta aarrekätköstä. Tästä seikkailu alkaa.



Landstalker on monessa suhteessa varsin omalaatuinen ja kunnianhimoinen yhdistelmä useita eri peliaineksia, joista on kehitetty todella mukaansa imaiseva seikkailu. Huomattavin ominaisuus on yläviistosta katsova, varsin kolmiulotteisen tuntuinen isometrinen grafiikka, joka on tehnyt mahdolliseksi monimutkaisen kolmiulotteisen tasohyppelyosuuden liittämisen peliin. Niin kuin yleensä roolipeleissä, kaikkien kanssa on hyvä keskustella (kaikkien kanssa ei tarvitse tulla toimeen) ja pienimmänkin tönöpahasen sopukat kannattaa tutkia ainakin sielunsa silmillä. Arvoitusten ja örkkien ratkominen - joko miekalla tai hengen sellaisella sivallellen - on kertaluokkaa miellyttävämpää ja nautinnollisempaa kun sen saa tehdä omin käsin ja poimuin verrattuna perinteisiin roolipeleihin, joissa tietokone heittää arpaa lopputuloksesta.



Pelin alku on joustava ja tarjoaa pehmeän laskun uppoutua niihin lukemattomien sokkeloiden ja arvoitusten verkostoon, joihin Nigel on vääjäämättä matkalla etsiessään kuningas Nolen kätkettyä aarretta. Pelin edetessä sokkelot ja arvoitukset käyvät yhä haasteellisemmiksi ja pelihimo yltyy mittaamattomiin. Pelikontrollit ja pelattavuus kokonaisuudessaan ovat sangen hyvät.

Graafisesti Landstalker on erinomaisen siistiä työtä. Kolmiulotteinen kuvakulma tuo luonnollisuudentunteen mukaan pelitilanteeseen. Musiikkipuoli on kyllä kaunista ja melodista kokolattiamattoa, mutta se ei ole mieleenpainuvaa. Roolihahmot pölpöttävät siansaksaa, mutta siihen tottuu. Örkkien ja muiden miekallaiskettävien haavoittumisäännähdyksistä turhat raastavasti korisevat pulputukset ja miumaut on heitetty pois. Kuolevan goljatinkin viimeisinä sanoina kuuluu vain hassu vingahdus.



Kokonaisuudessaan Landstalker on erinomainen rooliseikkailupeli. Jos autiolla saarella olisi yksi Megadrive ja siihen saisi valita yhden pelin, Landstalkeria voisi suositella erittäin lämpimästi. Ahkerille ihmisille tämä voi olla turmioksi.

M. Mäkinen

495,-

Megadrive
The Lost Vikings



Ensivaikutelma: oho, onpa isoja lemmingsejä! Tämä nyt ei pitänyt paikkaansa mitä pidemmälle peli eteni; nehän liikkuvat sentään haluamaasi suuntaan. Silti jotain hämärästi tuttua näissä kolmessa karvapehkossa on.



Interplayn historiankirjoituksen mukaan kolme jopa rauhaakin rakastavaa, benji -hyppyä, keilailua ym. harrastavaa viikinkiä, nimeltään Erik, Olof ja Baleog, kidnapataan yllättäen kesken metsästysretken ulkoavaruuteen.

Pelin skenaario on sinänsä mielenkiintoinen ja kohtuullisen addiktiivinen. Edessäsi on 36 arvoituksellista - arvoituksia on enemmän kuin kystä kyllä - kenttää, joiden läpi sinun on kahlattava saattaaksesi onnettomat viikinkirievut takaisin vaimojensa ja paitaressujen katraidensa pariin. Kentät on kuitenkin ladattu täyteen puzzleja, jotka sinun täytyy selvittää täydellä miesvahvuudella, muutoin odottavat autuaammat metsästysmaat. Kullakin viikingillä on kaksi kykyä kävelytaidon lisäksi, joiden avulla ja yhteispelillä pääset eteenpäin.

Pelattavuuden ja pelikontrollien suhteen tilanne on kahtiajakoinen. Mikäli omistat vain kolminäppäimisen peliohjaimen, koko peli on silkkaa myrkkyä ja tuskaa. Pelattavuudesta ei ole juuri tietoakaan ja hakkaat turhaan päätäsi Kölivuorten seinään. Kuusinappisella ohjaimella pelattavuus on jo kohtuullinen eikä sinun tarvitse kiroilla kieltäsi mustaksi ongelmatilanteissa.

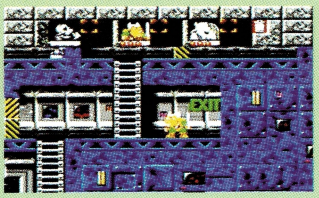
Peliä voi yhtaikaa pelata 1-3 henkilöä, kolmas pelaaja vaatii adapterin. Kolmen pelaajan pelissä kukin saa ikioman paimennettavan lemmikkiviikingin. Varsinkin kahdella ja kolmella pelaajalla pelaaminen herkeää kovinkin hilpeäksi, kun pelaajalauman kesken käydään kiihkeitä neuvotteluja ja laaditaan komiteamietintöjä siitä, mitä pitäisi tehdä ja kuinka tässä nyt taas näin kävi -.

Graafisesti kadonneet viikingit on hyvä, joskin alkupään kentät ovat latteita. Animointi on onnistunutta ja monet söpö-örkit



ovat ulkoasultaan koomiseen vivahtavan hilpeyttä herättäviä. Musapuoli taustalla ei nyt varsin häiritse, ainoastaan hiphopoidineoviikinkiläiskintä saa herkän ihmisen aivopoimut kurttuun — no, tämähän on makuasia. Ääniefektien laadinnassa on suunnittelijoilla ilmeisesti ollut pilkkeitä silmäkuopassa.

Kokonaisuutena The Lost Vikings on hyvin tehty ja mukaansatempaava pieni puzzlepeli, jos-



sa isona miinuksena ovat kolmen nappulan peliohjaimella varustetuille pelaajakarjuille käsittämättömän pahat kontrollit. Ne laskevat pelattavuutta ainakin parin pisteen verran. Käytännössä vain kuuden nappulan ohjaimen kanssa tätä peliä kannattaa pelata ellei sitten nauti erityisen paljon sadomasokismista.

M. Mäkinen

449,-



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

Megadrive

Virtua Racing™

Virtua Racing on kolikkopelikäännös ja varsin onnistunut sellainen. Alla on kunnon Formula I - kaara eikä mikään kuplavolkkari jokamiesluokasta.



Autopelin ideaa ei tarvinne kenellekään selitellä varsinkaan kun kyseessä on perusajopeli ilman ylimääräisiä hullutuksia. Lähtövalon vaihtuessa vihreäksi kaahataan radalle ajamaan takaa kanssakilpailijoita tavoitteena viiden täyden kierroksen ajaminen. Sikäli kun radan läpi pääsee sijoituskin pakosta nousee mainioksi aloituksen kuudenneltatoista jumbosijalta. Aivan helppo maaliin ei ole päästä helpoimmallakaan radalla ja vaikeustasolla.

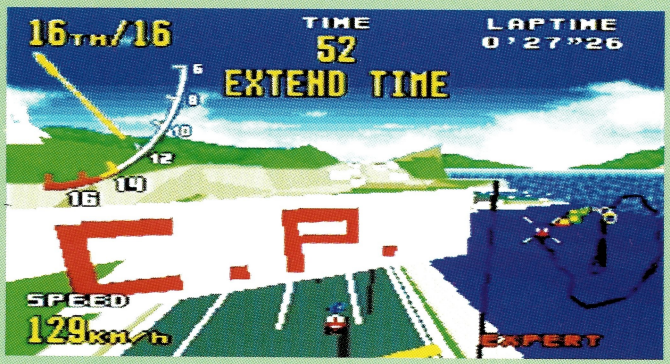
Alkuvalikosta voidaan säädellä vaikeusastetta (kolme kappaletta) ja valita joko varsinainen kilpailu tai harjoitusajot, joissa ei vastustajia ole. Viimemainitussa kierroksia voidaan ajaa 5, 10, 15 tai 20 tuntuman saavuttamiseksi kyseiseen rataan. Vaihtoehtoja on kolme : helpoin Big Forest ja vaativammat Bay Bridge sekä Acropolis. Ratojen vähyys lienee puute mutta haastetta silti ajamisesta innostuneille riittää. Aina voi pyrkiä kohti parempia kierrosaikoja vaikkakaan talletusmahdollisuutta huippuajoille ei löydy pelaajan omaa päätä lukuunottamatta.



Mukana on myös kaksinpelimahdollisuus, jolloin ajetaan pelkästään kaveria vastaan. Useamman auton mukanaoloon ei palikan sisältä löytyvän lisäprosessorin avullakaan pystytä.

Alkuperäistä versiota noudatellen kuvakulmaa voi vaihtaa neljän eri perspektiivin välillä. Menoa voi seurata auton sisältä, aivan auton takaa, ylävinkkelistä tai lintuperspektiivistä. Käyttökelpoisin pelattavuudeltaan lienee kakkosvaihtoehto mutta kokeilla toki voi muitakin.

Vektorigrafiikka on saatu Virtua Racingissa pyörimään nopsaan kiitos jo edellä mainitun yli-



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

määräisen prosessorin. Tottahan autot ja maisemat vielä kömpelönsorttisilta näyttävät mutta vauhdinhuuma on pääasia. Ohjaus tottelee pieniäkin liikkeitä kevyesti ja jos auto lennähtää radalta voi kukin syyttää vain itseään. Pelattavuus on huippuluokkaa.

Autopelien äänet ovat kerta toisensa jälkeen tylsistyttäviä. Moottorin ulinaa ja renkaiden kirskuntaa harva kuuntelee mielikseen. Virtua Racing ei kumminkaan esittele pahimpia mahdollisia pärinöitä.

Kolikkopelinä Virtua Racing on likipitäen lyömätön autopeli ihanasti täristävine ratteineen eikä tähän tunnelmaan toki MegaDrive yllä. Ratoja on kumminkin hyvä harjoitella kotona ennen kuin käy kolikkopelin kimppuun.

M.Lohvansuu

649,-









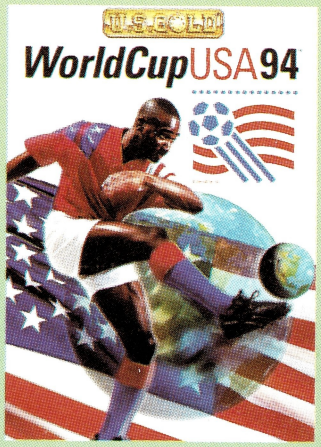




Megadrive
World Cup USA 94

Jalkapallon maailmanmestaruuskisojen aiheuttaman villityksen ansiosta futispelejä on siunaantunut parin kuluneen kuukauden aikana kuin sieniä sateella. Eräs tuoreimmista markkinoille ilmestyneistä spektaakkeleista on U.S.Goldin "virallinen" kisapeli World Cup USA 94.

Aluksi perehdyin optioihin, joita tuntuikin löytyvän varsin mukavasti. Paitsioiden ja ottelun pituuden lisäksi pelaaja voi vaihdella kuljetuksen vaikeutta, sään vaikutusta ja pelin nopeutta. Nykyään lähes jokaisesta futiksesta löytyvä tutka kuuluu myös tähän kokonaisuuteen. Nirsoimmatkin pelaajat löytävät näistä asetuksista riittävästi vaihtoehtoja ja mahdollisuuksia. Ainoa puute optioissa on palloa lähimmän pelaajan kontrollointi. Yleensä kone automaattiseti pitää huolen siitä että pelaaja ohjailee palloa lähintä pikku-ukkoa, mutta World Cup USA:ssa vaihto on pakko suorittaa käsipelillä. Tämä on välillä varsin turhauttavaa, ja totuttelu vie aikansa.



Yllätykseksi huomasin virallisen kisapelin joukkueiden poikkeavan huomattavasti oikeasti pelanneista joukkueista. Joidenkin joukkueiden kokoonpano koostui minulle täysin vieraista ihmisistä. Vaikka taktiikoita voikin muuttaa ja jopa yksittäisille pelaajille antaa erilaisia käskyjä, olisin mielelläni laittanut MM-kisat uusiksi oikeilla pelaajilla.

Pelin säädettävä nopeus on paras optio. Jokainen voi pelata WCU:ta sopivan vauhdikkaana. Peli itsessään on haastava ja varsin pelattava. Koneen kontrolloimat joukkuetoverit ovat tyypilliseen tapaan hiukan yksinkertaisia, kun taas vastustajat pelaavat saumattomasti yhteen. Syöttely sujuu tuskattomasti, ja pallon kuljetuksesta saa juuri niin tuskattoman kuin haluaa. Uutena piirteenä pelissä on mahdollisuus valita syötön, maalipotkun tai sivurajaheiton kohdepelaaja. Pallon voi siis siirtää turvallisesti omalta pelaajalta toiselle päättömän paiskomisen sijaan.

Kone tarjoaa kelpo vastuksen, eikä otteluiden voittaminen alkuun tahtonut oikein sujua. Purukalustoni pysyi kasassa irvistelystä huolimatta, ja hymyni ensimmäisen voiton jälkeen oli varsin leveä.

Äänet olivat pelin kannustavin puoli. Tanakka poppi raikaa valikoissa, ja yleisön kohina pelatessa antaa toiveita paremmasta huomiosta. Grafiikkassa ei ole moittimista. Kentällä köpöttävät pikseliniput liikkuvat vaappumatta ja muistuttavat riittävässä määrin ihmisiä. Pelattavuus on hyvä, eikä haastetta puutu.

World Cup USA 94 ei ole mikään erikoinen ilmestys. Huolimatta erinomaisista äänistä, hyvästä grafiikasta ja pelattavuudesta pelistä uupuu pelaamisen nautinto. Huolimatta optioiden valtaisasta läjästä minulle jäi tunne hätäisesti kyhätystä räpöstyksestä. Tätä en voi suositella naama täynnä hampaita, mutta haastetta kaipaavalle ekspertille tästä pelistä löytyy ripaus "sitä jotakin".

Jake

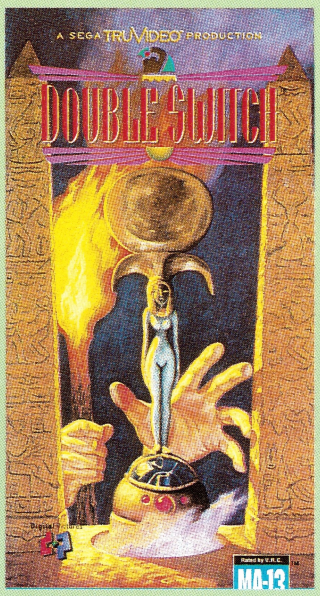
449,-

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

MegaCD
Double Switch

CD-aikakauden myötä peliperheeseen on tullut uusi jäsen: videokuvaa käyttävät ansanvirittelyseikkailut. Double Switch kuuluu näihin uusiin tulijoihin, joista kyseenalaista ja turhaa kuuluisuutta saavuttanut Night Trap on tunnetuin lajityypin edustaja.

Näyttämönä on vuosisadan vaihteessa rakennettu egyptiläishenkinen kartano, jonka rakenteissa risteilee lukuisa joukko hissi-, roska-, pyykki- ja muita kuiluja. Huhutaanpa taloon piiloitetun myös valtaisan aarteenkin. Alunperin niin mahtava kartano on kuitenkin sukupolvien saatossa rapistunut, perhe on köyhtynyt ja joutunut muuttamaan asumuksensa joukoksi vuokrahuoneita.



Suvun viimeisin vesa, Eddie, joutui jo poikavuosinaan talon lumoihin tutkien sen kellaristä ullakolle. Lähi ja kättentaidon karttuessa miekkonen rakensi mutkikkaan ansajärjestelmän suojelemaan asumustaan ja vuokralaisiaan ilkeiltä rosvojoukoilta, jotka vain odottivat tilaisuuttaan päästä osalliseksi talon huhutuista rikkauksista. Edellämainitut kuilut luonnollisesti ovat rikollisten eliminoinnissa pääosissa.

Peli alkaa Eddien ollessa teljettynä kellariin. Tehtävänä on suojella Eddien vuokralaisia tunkeilijolta ja löytyypä talon asukeistakin yksi vihulainen. Ei toivottu aines eliminoidaan moninaisten ansojen välityksellä. Toisena tehtävänä on tietysti Eddien vapauttaminen kellarista. Tämä onnistuu lukon koodinumeroiden selville urkkimisella ja näitä koodeja on jokaisen huoneiston virtalaatikoissa (power boxes). Tärkeää on myös estää konnia katkaisemasta virtaa pääkytkimestä, joka löytyy talon kellarista.

Kontrollit on suhteelisen helppo oppia, mutta aluksi pelin tiimellyksessä sormi harmittavan usein lipsahtaa väärälle nappulalle ja konnat selviävät ohi ansojen. Tämä taas tietää nopsaan game overtilannetta.

Eniten Double Switchissä turhauttaa ulkoaopettelu. Huoneita tulee koluta läpi määrätyssä järjestyksessä, pientä variaatiota toki sallitaan, mutta ratkaisevat hetket vilahtavat ohitse yleensä väärässä huoneessa oleskellen. Korjausmahdollisuutta ei tunnu olevan ja kovin monta mokaa Eddie ei anna pelaajan tehdä.

Double Switch on jaettu näytöksiin (acts), joiden jälkeen pelitilanteen voi tallettaa. Tämä on selkeä parannus Night Trapiin verrattuna.

Periaatteessa idea videokuvaa ja ihan oikeita näyttelijöitä käyttävästä pelistä on kiehtova, mutta nämä ansaviritelmät eivät vielä vakuuta. Double Switch on toki pelattava ja raivoisaan yritykseen se saa pelaajaraukan kyllä yllytettyä, mutta tyydyksen hetket jäävät turhan harvoiksi.

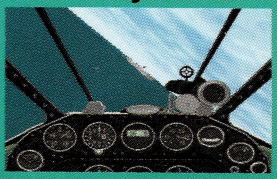
M.Lohvansuu

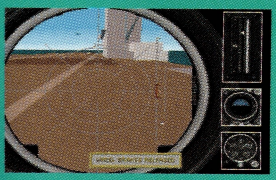
495,-

GRAFIIKKA:	5
ÄÄNET:	5
PELATTAVUUS:	2+
MIELENKIINTO:	2+
KOKONAISUUS:	3

PC
1942: The Pacific Air War

1942 oli ratkaiseva vuosi toisessa maailmansodassa. Japanilaisten ja Yhdysvaltain merivoimien oli pakko koota sodan horjuttamat joukkonsa ennen kokemattomaan koitokseen. Koskaan aiemmin ei oltu nähty lentokoneita pääaseina merisodankäynnissä.

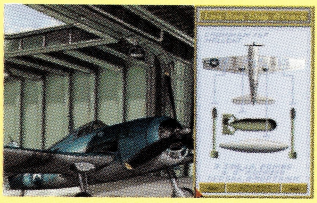




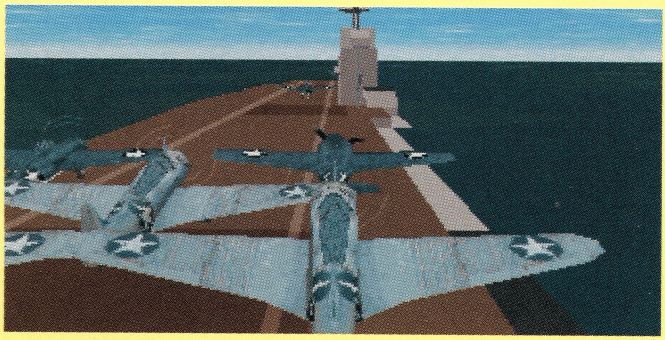
Testattu: 486DX2-66,
8 MB,
SB 16ASP, SCC-1

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

Valmiita erilaisia tehtäviä Pacific Air Warista löytyy satoja, joista osassa sinun tulee puolustaa lai-



vastoasi vihollispommittajilta, kun taas joissakin sinut saatetaan lähettää tiedustelijaksi vihollisalueelle tai tekemään tor-



pedohyökkäyksiä vihollislaivueiden kimppuun. Puolen voit tietysti valita itse. Konetyyppejä on kaikkiaan noin kymmenkunta. Niin japanilaiset kuin amerikkalaisetkin koneet on koetettu tehdä mahdollisimman todellisen kaltaisiksi sekä lento-ominaisuuksien että ohjaamon ulkonäön puolesta. Kohtuudella siinä on onnistuttukin.

Pelin mukana tulevassa lentäjän käsikirjassa on mukana aimo annos tietoutta kaikista pe-



lissä esiintyvistä konetyypeistä sekä Tyynenmeren tapahtumista tuona synkkänä aikana. Taistelutantereina ovat mm. kuuluisat Midway, Coral Sea, Eastern Salomons, Santa Cruz sekä Philippine Sea. Pelistä löytyvä virtual pilot -optio on erittäin hyödyllinen eritoten head-to-head -tyyppisissä taisteluissa. Tällöin pilotin päätä voi portaattomasti kääntellä ohjaamossa esimerkiksi liikuttamalla hiirtä vasemmalta oikealle. Niille, jotka arvostavat mahdollisuutta luoda itse omat tehtävänsä on tulossa 1942 Pacific Air War Mission Builder.

1942 Pacific Air War kuuluu ehdottomasti niihin peleihin, joiden ainutlaatuisuuden käsittää vasta pidempiaikaisen pelaamisen jälkeen. Maisemat ja koneiden yksityiskohdat ovat miellyttä-



viä katsella, vaikkakin ovat hiukan MicroProselle tyypillisellä tavalla rakeisia. 1942 PAW on hieno ja todentuntuinen taistelulentosimulaattori.

H. Mikkola

349,-

PC
Genesia – eli kuinka kaikki aloitetaan alusta

The Settlersin ohella kauan odotettu jumaluuspeli saatiin vihdoin uunista ulos. Yhdellä korpulla tuleva lämpimäinen on nykyään tosin jo harvinaisuus.





Ensisilmäyksellä Genesian pelikenttä on kuin suoraan ripattu Populouksesta; yläviistosta kuvattu kolmiulotteinen maailma merineen ja metsineen toimintoikonien ympäröimänä. Tarkempi tutkiskelu johti hienoiseen turhautumiseen ja ohjekirjasen kuumeiseen selaamiseen, sillä Populouksesta poiketen Genesia on välillä liiankin vaikea. Ennen kuin kaksi vuotta oli kulunut loppuun, kaikki neljä urheaa kansalaistani oli kuollut erinäisiin sairauksiin ja (?!) vanhuuteen. Ahgsti vyöryi päälleni kuin kostea multa arkulle.

Risk -vaikutteita Genesiaan tuo selkeä vuorojako; pelaajalla on tietty aika, jonka kuluessa valinnat ja toiminnot on tehtävä. Vuoron, jonka mittayksikkö on loogisesti vuodenaika, päätyttyä on naapurivaltion kapteenin aika toimia. Osapuolia on aina kolme, joista ainakin yhtä pelaa ihminen. Lisävaikeutta peliin tuo kaikkiaan viisi eri tasoista maailmaa ja kolme eri vaikeusastetta.

Niin kutsuttuihin normaaleihin jumaluuspeleihin verrattuna Genesiaan on lisätty juoni; pelin tavoitteena on löytää seitsemän jalokiveä. Tähän pyritään kaivamalla mantuja apinan raivolla tai taistelemalla jo jalokiven löytänyttä naapurivaltion kapteenia vastaan. Kaikkeen toimintaan tarvittavat työkalut raaka-aineineen täytyy tietenkin ensin keksiä ja sitten valmistaa, jotta korkeamman tason toimintaa (kauppa, taistelu, meri-/ilmaliikenne) voisi edes harkita. Kaiken toiminnan - tai varsinaisesti kansalaisten - päällä Damokleen miekkana roikkuu alituinen mahdollisuus sairastua, joko flunssaan tahi kuolettavasti, ja tietenkin vanhuuteen kuoleminen (mikä on yleensä suhteellisen hyvin ennakoitavissa). Jokainen edellämainituista vitsauksista



aiheuttaa yllättäen enemmän tai vähemmän pysyvän työkyvyttömyyden.

Genesia on haastavin ja samalla realistisin jumaluuspeli, joka allekirjoittaneen eteen on sattunut. Kaikki liikkeet ja toiminnat on harkittava tarkalleen ennen toteuttamista, sillä virheen satuttua ei voi muuta kuin katsoa ja katua. Toisaalta juuri armottomuus ja kompromissittomuus miellyttävät aloittelevaa jumalaa eniten.

-hexa

269,-



Testattu: 486DX/50, 4 MB, Gravis Ultrasound/SBOS

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

PC
Pinball Dreams 2
Kiiltävän teräskuulan paluu

Amigan Pinball Dreams ja Pinball Fantasies nousivat arvoon arvaamattomaan. Nyt myös PC:lle käännetty parivaljakko sai värikkään jatko-osan, joka on hiukan epäloogisesti ristitty Pinball Dreams 2:ksi.

Pintsikka, rele, sähköfortuna, flipperi... rakkaalla lapsella on monta nimeä. Vuosikymmeniä maskuliinisena ja varsin käsinkosketeltavana säilynyt kolikkoautomaatti on kokenut eläessään monia muutoksia. Suurin sitten vehkeen sähköistämisen jälkeen lienee ollut numerokiekkojen vaihtuminen segmenttinäyttöihin ja sitten pistematriisihirviöihin, mutta dramaattisin muutoksista on viimeisin kastraatio, eli mekaniikan antimaterialisointi ja logiikan imaisu bittiavaruuteen.

Pystysuorassa seisova flipperi pilkkaa luontoa jo asennollaan, eikä pallon animointi reaaliaikaisesta suunta- ja nopeusvektorilaskennasta huolimatta ole aina sulavinta mahdollista. Silti Dreams kakkosen neljä taulua jaksoivat kiinnostaa releen kylkeen kiinni kasvanutta. Laadultaan nousujohteisesti alkanut Pinball -saaga ei ole juuri kehittynyt Fantasies'istä, vaan Dreams kakkonen on lähinnä 'paranneltu' jatko-osa ykköselle. Suurin ero lienee siinä, että Dreams 2 on ilmeisesti tehty suoraan PC:lle, eikä grafiikkoja ole aikaisemmasta poiketen portattu Amigalta, joten värien määrä on saatu maksimiin.

Läpsyttimien (=flipper) määrä on ennakko-odotuksista poike-



ten vähäinen, eikä Dreams kakkosen kenttiä voi hyvällä tahdollakaan kutsua fortunaa kummemmiksi. Ramppeja on totuttuun tapaan runsaasti ja lyömällä niihin jatkuvalla syötöllä voi saada käsittämättömän hurjia



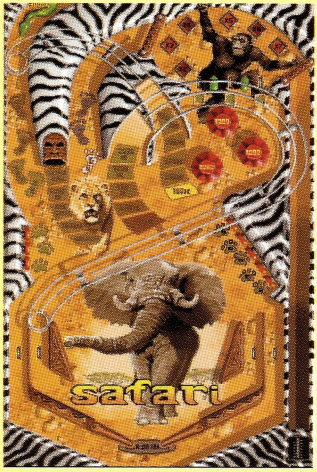
GRAFIIKKA:	3+
ÄÄNET:	4–
PELATTAVUUS:	3+
MIELENKIINTO:	2
KOKONAISUUS:	3

bonuksia ja frustraatioita. Neljällä pöydällä (Neptune, Safari, Revenge of the Robot Warriors, Stallturn) varustetussa Pinball Dreams kakkosessa ei teknillisestikään ole mitään uutta. Kaikista Pinball -sarjan peleistä tutut bugit ovat edelleen tallella; pallo pysähtyy joskus hetkeksi miettimään ja pallon ollessa portilla sitä aktivoitaessa valo ei syty. Yhyy.

Paras ja tyylillisesti hiotuin neljästä pöydästä on Safari, jossa grafiikka ja äänet yhdistettynä loistavaan pelattavuuteen muodostavat lähes klassiseen Pinball Fantasiesin Partyland -angstiin verrattavan olotilan pakkoliikkeineen. Toisaalta Pinballien äänet ja musiikit ovat kautta aikain olleet erittäin laadukkaita, eikä Dreams 2 siltä osin tee poikkeusta. Pöydän osien loogisen sijoittelu ja syy/seuraus -toi-

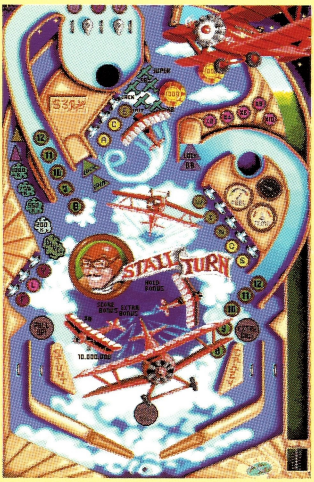


mintojen järkevä ketjutus luovat Safarista lähes realistisen neulapallokoneen. Kolme muuta pöytää pitäytyvät tiukasti kiinni samassa kaavassa, mutta ovat graafiselta suunnittelultaan ja sommittelultaan heikkotasoisia. Bonuksien kerääminen on turhan mielikuvituksetonta, sillä yleisin bonuslähde on jonkin sortin spin, jossa bonuksen laatu on lähinnä satunnaisgeneraattorista kiinni.



Neptune epäloogisisesti ja huomattavan epäergonomisesti sijoitettuine kirjaintorneineen ja tylsine ramppeineen aiheuttaa turhautumia Dreams kakkosen pöydistä ehkä eniten. Rampeja kuluttamalla pisteet kyllä moninkertaistuvat, mutta loppujen lopuksi pöydästä jää aika tylsä ja mitäänsanomaton maku suuhun. Juonellisesti huomattavasti edistyneempi ja mielekkäämpi pöytä on Revenge of the Robot Warriors, joka hieman Gigermäisine ja post-industrialistisine grafiikkoineen vetää pelin ääreen useammin kuin kerran. Stallturnin räiskyvät värit ja mielekäs peli-idea tehoavat toivotulla tavalla ja adrenaliinia erittyy verenkiertoon kohtalaisesti, mutta mistään angstista ei kuitenkaan voida puhua.

Kaiken kaikkiaan Pinball



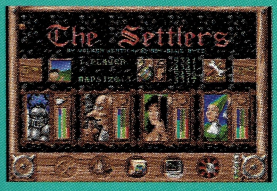
Dreams 2 on varsinainen floppi Spidersoftilta. Mielenkiintoa riittää noin päiväksi, eikä pelaamisesta kostu kuin rikkinäisten shift -näppäimien verran ja saavutettu endorfiinihumalakin on pienin mahdollinen. Rahastuksen maku tuntuu alku metreiltä lähtien voimakkaana, enkä uskokaan Dreams kakkosen yltävän edeltäjiensä saavuuttamiin suosiolukuihin. Allekirjoittanut jäi kaipaamaan vähintään kolmea flipperiä per pöytä sekä moninaisempia multipallo-optioita. Lisäksi flippereitä yleisesti vaivaavat omaperäisyyden puutostilat voitaisiin ratkaista tietokonemaailmassa varsin tyylikkäästi, jos vain viitseliäisyyttä ja mielikuvitusta löytyisi.

-hexa

269,-

PC
The Settlers
Maailmansimujen aatelia

Ensin tuli SimCity, sitten Populous ja Civilization. Uusimpana tulokkaana on testipenkissä edellisten summa - The Settlers.



Juonellisesti The Settlers ei ole mitenkään mullistava uutuus; peli päättyy, kun maailmassa on vain yksi valtio. Tähän tavoitteeseen pyritään verta säästämättä ja keinoista tinkimättä, mutta ennen kuin hyökkäys naapurivaltioon on kannattava tai edes mahdollinen, on pikkukavereiden uurastettava päät hiessä omavaraisen yhteiskuntarakenteen aikaansaamiseksi. Ritarien taistelumoraalin kannalta tärkeää kultaa saadaan nimittäin vain louhimalla, kullankaivajat tarvitsevat ruokaa, jota maanviljelijä pystyy toimittamaan, kaivoksen paikka on geologin haettava jne. Kaikki vaikuttaa kaikkeen ja kaikki on (inho)realistista ja varsin järkeenkäypää.

Epätodenmukaisuuksia The Settlersistä on haettava suurennuslasin kanssa. Suurin epäkohta on ehkä siinä, kun ritarit vihdoin lähtevät rintamalle taisteluun. Paikallinen väestö ei nimittäin reagoi tappamiseen ja hävitykseen mitenkään, vaan jatkaa huolettomana päivittäisiä askareitaan. Lisäksi peliä voi pelata SVGA -näyttötilassa, joka kaikkine etuisuuksineen pienentää ikonit niin pieniksi, että tietämättä kulloisen ikonin merkitystä on sitä vaikea silmällä hahmottaen keksiä. Ikonien paljous sinällään aiheuttaa hämmennystä, eikä allekirjoittanut ainakaan tunnusta koskaan turvautuneensa ohjekirjaan niin monesti kuin nyt.

Jo alkumetreillä The Settlers imaisee pelaajan sisäänsä Tutorial -osuus auttaa havaitsemaan pelin pienimmätkin hienoudet ja niiden käyttötarkoituksen, eikä pahitteeksi ole samanaikainen ohjekirjasen selailu. Johdanto-osuus on nimittäin rakennettu loogiseksi pelin tutorial -kentät ja ohjekirjan vastaavat luvut käsittäväksi kokonaisuudeksi, jota pelaillen The Settlersin salat avautuvat.



Kaiken kaikkiaan The Settlers oli tämän vuoden iloisin yllätys strategiapelien/maailmasimujen joukossa. Mielenkiintoa riittää viikoiksi, kaksinpelinä kauemminkin, kunhan ihmissuhteet pidetään kunnossa myös reaalimaailmassa.

-hexa

299,-



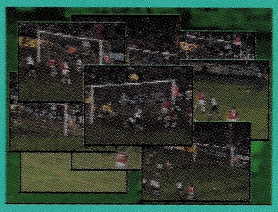
Testattu: 486DX/50, 4 MB, Gravis Ultrasound

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



PC
Tactical Manager
Helppo oppia – helppo hallita

Tactical Manager on Black Legend:sin julkaisema jalkapallomanageripeli yhdestä neljäänkymmeneenkuuteen pelaajalle.





Tactical Manager aloitetaan valitsemalla englannin futisseurojen divarilistalta johdettava joukkue. Pelin ensimmäinen erikoinen piirre on heti havaittavissa: joukkuetta valittaessa käytetään pistesysteemiä. Jokaisella joukkueella on oma pistearvonsa, kuten myös managerilla itsellään. Joukkueen manageriksi pääsee vain riittävästi pisteitä kerännyt manageri. Toisin sanoen tehtäväsi ei ole luotsata alussa valitsemaasi joukkuetta divarin pohjalta liigan huipulle, vaan pistesysteemi mahdollistaa menestyvän managerin "loikkaamisen" entistä parempien joukkueiden johtoon.

Muutoin Tactical Manager muistuttaa suurelta osin sukulaisiaan. Voit valita taktiikoita, vaihtaa joidenkin pelaajien sijoitusta kentällä ja suorittaa vaihtoja kesken otteluiden ja otteluiden välissä. Erikoinen piirre pelaajissa on moraali. Mikäli pelaaja toteaa sinun maksavan liian surkeaa palkaa moraali putoaa ja peliteho laskee. Pelaajat saattavat jopa suivaantua ja aiheuttaa yleistä närää.

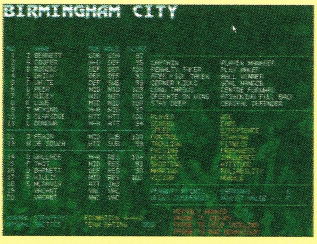
Pelin mukaviin puoliin kuuluvat myös tarkat ja selkeät otteluselostukset ja pienet animaatiopätkät. Nopeimmalla asetuksella nämä 56 animaatiota kestävät varsin kauan aktiivistakin kulutusta.Selostus on yllättäen toteutettu tekstillä, ja sen avulla manageri saa kohtuullisen kuvan pelistä ja erikoistilanteista. Joukkueiden kunto ja pelinhallinta selviävät tarkasti muutamien jatkuvasti päivittyvien lukuarvojen avulla. Oman joukkueen jyrätessä on pelin rauhallinen rakentaminen varsin helppoa, mutta Arsenalin rumputulessa lähes ainoa toivo maalien saamiseksi ovat nopeat vastahyökkäykset.

Tactical Managerin pelattavuus on huippuluokkaa. Kaikki toiminnot sujuvat hiirellä erittäin kitkattomasti, latausajat ovat lyhyet ja valikkosysteemit sekä pelaajatiedot ovat selkeät ja johdonmukaiset. Ainoat yhteensopivuusongelmat ilmenivät manuaalin ja pelin välillä. Joitakin mystisiä optioita en löytänyt pelistä manuaalin yksityiskohtaisesta kuvauksesta huolimatta. Junioripelaajien hyödyntäminen osoittautui myös varsin mahdottomaksi operaatioksi.

Tactical Manager kuuluu manageripelien ehdottomaan eliittiin. Tahkottuani tuntikaupalla syömättä ja juomatta Birminghamia liigan kärkeä kohti heittäytyi arvosteluaikatauluni yllättävän tiukaksi. Pelin yllättävän nopea tempo ja käyttäjäystävällisyys lisäävät pelin kestoa ja kiinnostavuutta. Haastetta riittää, ja vaikka hallitsetkin taktiikat ja niksit myös tuurista on apua. Yksityiskohtia ja erikoisuuksiakaan ei ole unohdettu, brittihuligaanien vallatessa pelikentän kolme joukkueeni pelaajaa loukkaantui. Ei kovin tavanomaista.

Jake





269,-

Testattu: 486/33, 8 Mb, Sound Blaster

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

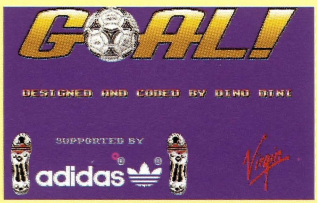
PC
World Cup Year 94

World Cup Year 94 on erinomaiseen aikaan julkaistu jalkapallokokoelma. Maailmanmestaruuskisojen ratkettua moni haluaisi pistää lopullisen järjestyksen uusiksi, tai yksinkertaisesti nauttia hyvästä jalkapalloilusta huolimatta siitä että töllöstä tulee golfia/snookeria. Tämä kokoelma antaa useita vaihtoehtoja kummankin yllämainitun ongelman poistamiseksi.

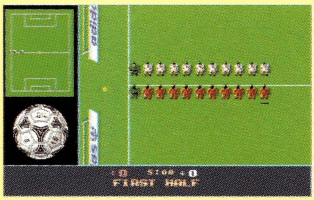
Testattu: PC 486/33, 8Mb, Sound Blaster

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

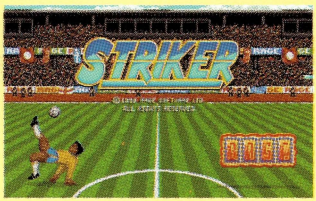
Goal! on toimintajalkapallo, jonka Virgin Games on iloksemme lykännyt liikkeelle. Goal! on varsin peruksilla toteutettu jalkapallo, jossa yläviistosta kuvatut pelaajat suttailevat ylhäältäpäin kuvatulla kentällä mekaanisen oloisesti. Perspektiivistä johtuen hiukan päärynänmuotoiset ukkelit moksahtelivat aluksi rähmälleen tuon tuostakin ilmeisen tiiviin temmellyksen edetessä maalilta toiselle. Olin vähällä tuomita Goal!:in liian ankarasti juuri näiden alkuvaikeuksien vuoksi, mutta onneksi sitkeys ja terve järki (tai sen pakeneminen) veivät voiton.



Goal!:iin on aluksi hankala päästä sisälle, mutta pian kontrollointi- ja pelinhahmottamisvaikeudet väistyivät. Päästyäni kiinni peliin totesin käsissäni olevan varsin nopean ja kohtuullisin optioin aseistetun jalkapalloilupelin. Onnistuneeksi ratkaisuksi koin pelialueen zoomailun tarpeen mukaan. Omaperäinen ja yllättävän toimiva ratkaisu. Maajoukkueiden yhteenotot sekä pysty- että vaakasuoraan eivät kuitenkaan vakuuttaneet minua pelin ylivoimaisuudesta. Goal! ei voittanut puolelleen kuin lähinnä myötätuntoni, painiihan tämä kohtuullinen jalkapallo selvästi liian raskaassa sarjassa. Ei huono futis, mutta tämän kokoelman pohjanoteeraus. Joystickin käyttäminen hankalien näppäinkontrollien johdosta suositeltavaa.



Striker eroaa kuvakulmansa johdosta kahdesta muusta kokoelman pallonpotkintapelistä. Reilu takaviisto luo hiukan autopelimäisen ja vauhdikkaan tunnelman. Lisäksi se pääsee kokoelman peleistä ylivoimaisesti lähimmäs realistisen jalkapallon takaa-ajotunnelmaa. Striker on kuitenkin pykälän liian hidas täydellisen fiiliksen aikaansaamiseksi.

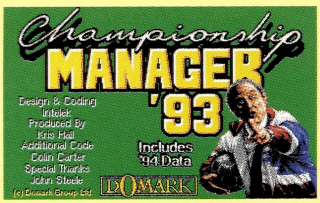


Erikoinen katkoviivalla toteutettu erikoistilanteiden hoito toimii Goal!:in vastaavan ratkaisun tapaan lähinnä ajatuksena. Huolellisesta tähtäilystä huolimatta pallo tuntuu itse valitsevan lähtösuuntansa. Tämä häiritsee pelinautintoa välillä suunnattomasti. Potkut ovat Strikerissa ponnettomia, joten mailin mittaisen kentän halki ravattuani tyydyin usein vähemmän näyttävään kuljetusmaaliin.

Vastustaja on Strikerissa hiukan ujonpuoleinen, eikä uskalla oikein käydä palloa kuljettavan pelaajan kimppuun. Maajoukkuepohjaisena ja varsin helppona pelinä suosittelen tätä tekelettä

lähinnä nuorimmille yrittelijöille. Hyvä idea on sortunut typeriin ratkaisuihin, mutta lopputulos on silti Goal!:ia vakuuttavampi. Jos jatkoa on luvassa ei lisävauhti/lisähaaste tekisi tälle pelille yhtään pahaa.

Championship Manager päivityslevyineen oli puolestaan positiivinen yllätys. Todella haastavana manageripelinä Championship Manager tuotti alkuun päänvaivaa, ja menestyksen myötä todellista ja aitoa onnistumisen iloa. Kaikkien yllätykseksi manageri valitsee joukkueensa vaihteeksi Englannin liigan laajasta valikoimasta, ja kyseinen poppoo yrittää sitten kotirintamansa lisäksi menestyä myös cup-tasolla. Koko joukkue on luotava heti alussa lähes tyhjästä. Vain pelaajat ovat valmiina. Kenttäryhmitykset ja taktiikat löytyvät ja asianmukaiset muutokset tulee tehdä otteluiden edetessä. Vakuutuksia ja pelaajien lainailuja myöten lähes kaikki on otettu huomioon.



Manuaaliin perehtyminen on pakollista ja perheen pienimmät eivät välttämättä pelin ideaa sisäistä. Kyseessä on kuitenkin kokoelman peleistä haastavin ja epäilemättä kestävin. Peliin kyllästyminen on hankalaa ainakin sen jälkeen kun pelaaminen on täysin hallinnassa. Yksi parhaimmista ja vaativimmista manageripeleistä markkinoilla ja kokoelman parasta antia.





Sensible Soccer - jotakin vallan namia. Sensible Soccer on vauhdikas, viihdyttävä ja oppimisen arvoinen futis. Ylhäältä kuvattu kenttä ja kipittävät pikkukuokot luovat mukavan tunnelman. Näppärä grafiikka ja pontta-antavat äänitehosteet auttavat kokonaisuuden luomisessa. Maaottelut ja cupit kuuluvat vakiona jalkapallopelien matkaan ja löytyvät myös Sensiblestä, mutta "tipi-liiga" yksinkertaistettuine joukkueineen on jotain uutta. Kokoelman toinen keskiarvon kirkkaasti ylittävä peli.



Sensiblen kuljetus- ja potkimissysteemi toimii moitteita, ja pelaajien taso "paperilla" vaikuttaa myös kenttäperformanssiin. Huonoin puoli pelissä on haasteen puute. Silti huolimatta siitä, että riittävän harjoittelun jälkeen pelissä voittaa ottelun kuin ottelun, se kestää yllättäviä määriä jatkuvaa pelaamista. Vaikka hakkaankin Englannin joukkueen Falklandin vastaavalla tulee tätä varmaan vielä "testailtua".



Yhteenvetona kokoelmaa on TODELLA vaikea arvostella, mutta suosittelen World Cup Year 94:ää lämpimästi peliä vailla olevalla jalkapallon ystävälle. Hinta/laatu -suhde on erinomainen!
Jake

269,-





PC CD-ROM
Theme Park

Theme Park on laadukkaista peleistä erittäin tunnetuksi tulleen Bullfrog-ohjelmointitiimin uusin huvipuistoon sijoittuva "perhepeli".

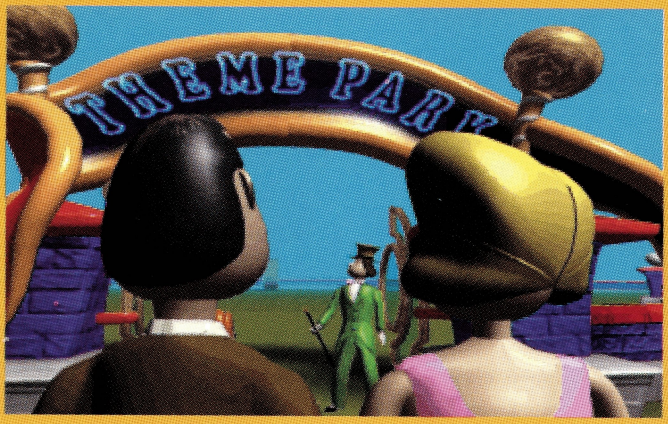
Rakentamisesta on tullut varsinainen muotisana viimeaikaisimpien tietokonepelien kohdalla. Tästä meille kertovat mm. SimCity 2000, Settlers, Outpost ja nyt tarkasteltava Theme Park. Vaikkakin rakentamisen kohde on vaihtunut kaupungeista ulkoavaruuden siirtokuntiin, on perusidea silti säilynyt toteutuksineen hyvin samankaltaisena. ThemeParkissa rakentelemme tällä kertaa huvipuistoa.

Theme Parkin julkaisija, Bullfrog, on sävähtänyt viime aikoina pelimaailmaa melko väkivaltaisilla tekeleillä, kuten Syndicatella. Nyt tyylisuunta on vaihtunut tyystin ja väkivaltaisuudet on pantu hetkeksi sivuun. Uusimpana trendinä näkyy olevan mukava perhepeli, joka soveltuu kaiken ikäisille. Helpoimmalla vaikeusasteella saavat perheen nuorimmatkin rakennettua pikku puistonsa mukavasti. Vaikeusastetta nostamalla saadaan pelistä hyvin haasteellinen ja enemmän "bisnes-luonteinen". Tällöin saattavat jopa isätkin kiinnostua oman huvipuistonsa perustamisesta.

Aivan aluksi pelaajan on valittava maailmankartalta paikka, johon haluaa huvipuistonsa rakentaa. Tässä pelaaja joutuu tekemään ensimmäisen strategisen päätöksensä, sillä tontit eripuolilla maailmaa ovat hyvin eri hintaisia. Huvipuiston rakentamisessa ja ylläpitämisessä täytyy



huomioida yllättävän monia seikkoja. Ei riitä, että rakennat puistoosi vain haluamasi ajopelit sopivaan muodostelmaan, vaan sinun tulee lisäksi tehdä sinne jalkakäytävät, vessat, ruokapaikat, puut, lammet ja pensaat. Sinun täytyy myös palkata puistoosi paljon henkilökuntaa. Laitteet saattavat rikkoontua ja silloin niitä korjaamaan tarvitaan korjausmiehiä. Turvallisuusmiehet pitävät rettelijöistä huolen, apumiehet siistivät nopeasti roskautu-



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

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

vaa ympäristöä ja leikkaavat mm. normikon kun taas omituisiin asuihin pukeutuneet viihdyttäjät pitävät huolen, että kävijöillä on hauskaa. Vaativammilla vaikeusasteilla pelaajan on myös huolehdittava, ettei hänen kuppiloistaan lopu ruoka kesken ja uusia laitteita täytyy kehittää omalla budjetilla. Entisiin laitteisiin on tehtävä parannuksia, työvoimaa tulee kouluttaa ja ammatillitoon edustajien kanssa tehdään sopimuksia henkilökunnan palkkauksesta.

Koska uusien laitteiden kehittäminen ja rakentaminen vaatii kunnon budjetin, kannattaa sinun seurata tarkasti puistossa kävijöiden mielipiteitä esiintyvistä puutteista ja korjata ne pikaisesti. Mitään turhaa ei silti pidä rakentaa, sillä silloin et voi kehittää uusia härveleitä varojen puutteessa. Myös pääsylippujen hinnat tulee aina suhteuttaa puiston senhetkiseen tasoon. Kaikkein vaikeimmalla tasolla kuvioihin pulpahtaa mukaan osakekauppa muiden kilpailevien huvipuistojen kanssa. Tuolloin kannattaa katsoa tarkkaan mihin rahansa sijoittaa. Kannattaa muistaa myös, että kilpailijasi voivat ostaa sinun puistosi osakkeita ja saada siten lohkaistua oleellisen osan sinun voitoistasi.

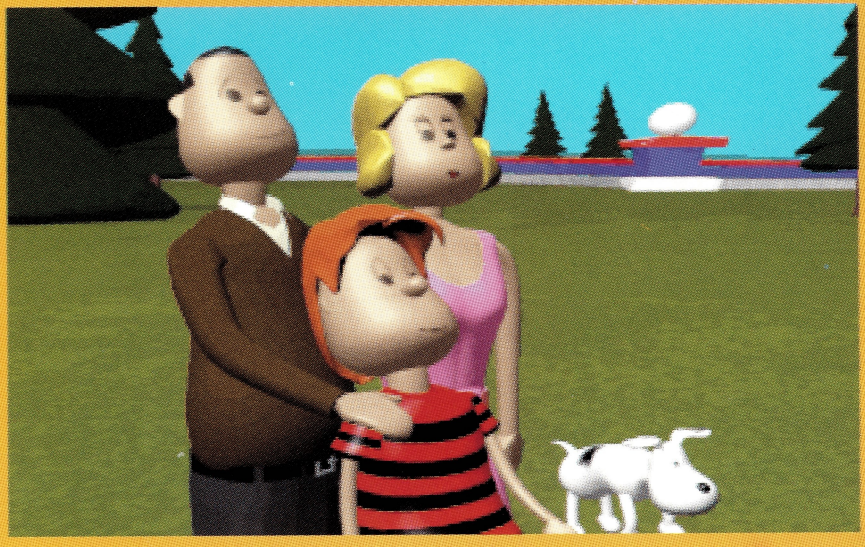
Theme Parkin CD-ROM -versiossa on hyödynnetty suurta tallennuskapasiteettia selvimmin säväyttävän alkudemon muodossa sekä käyttämällä paljon digitoitua äänimateriaalia. Itse peli ilman ääniä tuskin tarvitsisi kovinkaan paljon levytilaa. CD-ROM -pelit ovat kuitenkin CD-ROM -asemien kovaa vauhtia yleistyttyä ja hintojen romahdettua kokeneet melkoisen nousukauden. Eikä ihme, onhan CD-levy huomattavasti kestävämpi ja mukavampikäyttöinen perinteisiin korppuihin nähden. Itse peliruutua voi katsella kahdella eri tarkkuudella, VGA:na ja Super-VGA:na. Jälkimmäinen on luonnollisesti hienomman näköinen, muttei aivan yhtä käytännöllinen kuin tavallinen VGA.

H. Mikkola

395,-





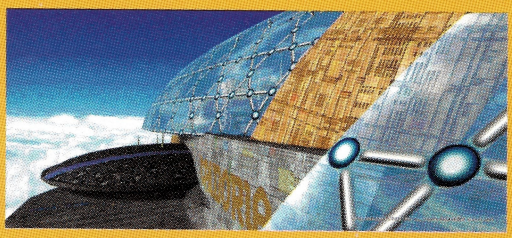


PC CD-ROM
The Journeyman Project

Gametek lykkäsi vihdoin myös PC-markkinoille Macilla jo paljon mainetta niittäneen Journeyman Projectin. Eikä maine ole tyhjästä noussut vaan Presto Studios -nimikkeellä kulkeva softatiimi on todellakin nähnyt vaivaa Joyrneymanin tuottamiseksi.

On vuosi 2318. Maailma on muuttunut meidän ajastamme valtavasti. Valtioiden rajat ovat kaatuneet ja uusi yhtenäinen uljas maailmanvaltio on rakennettu. Maapallon jatkuva populaation kasvu on pakottanut ihmisen laajentamaan elinympäristöään myös muille aurinkokuntamme planeetoille. Tämän lisäksi asuinpinta-alaa on lisätty rakentamalla maan ilmakehässä leijuvia taivaskaupunkeja. Niistä ensimmäinen on nimeltään Caldoria ja sieltä myös seikkailumme alkaa. Ihmiskunta on saanut huomiota osakseen myös ulkoavaruuden muukalaiskansalta, Cyrollaneilta. Cyrollanit ovat rauhaa rakastava kansa, joka on tullut keskuuteemme kutsuakseen meidät jäseneksi galaksien väliseen rauhanliittoon. Suurella vaivalla saavutettu maailmanrauha on kuitenkin vaarantunut aikamatkailun mahdollistuttua. Tiedemiehet ovat nimittäin kehittäneet toimivan prototyypin aikakoneesta, joka mahdollistaa maailmanhistorian tutkimisen.

Pian kuitenkin havaitaan, että vääriin käsiin joutuessaan aikakone on ihmiskunnan historian tehokkain ja vaarallisin ase. Tästä syystä hallitus päättää perustaa erikoisosaston vartioimaan historiaa sabotoinnilta.



Tämä installaatio kulkee nimellä The Temporal Protectorate Annex ja sinä olet yksi sen agenteista. Tehtävänäsi on tarkkailla "aikajanaa" erilaisilta "aikarepeämiltä", jotka muodostuvat kun joku tai jokin yrittää muuttaa historiaa aikamatkailun avulla.

Heti pelin alkuintro todistaa sen, että Temporal Protectorate Annexia ei ole perustettu turhaan. Joku yrittää nimittäin "lihaa säästämättä ja laadusta tinkimättä" pitää huolen siitä, ettei tuota rauhanliittoa muukalaisten kanssa tultaisi tekemään. Sinun, agentti viiden, on matkustettava ajassa taaksepäin ja otettava selvää kuka tai mikä on tuon sabotaasin takana. Ongelmien aiheuttajat löydettyäsi on sinun kyet-



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

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

THE JOURNEYMAN PROJECT

tävä ehkäisemään haitallisten tapahtumien sarja ja saattaa näin historiankulku takaisin oikeille raiteilleen.

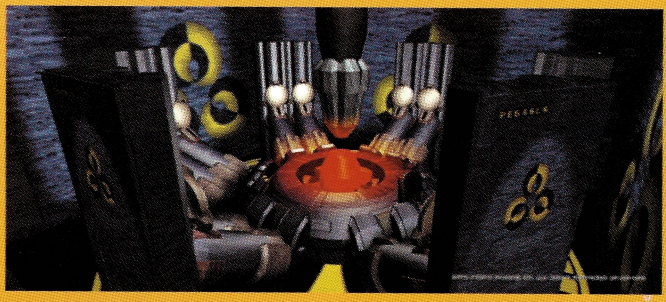
Aivan vaatimaton JMP ei ole laitevaatimuksiltaan. Edes 66MHz:n 486:ssa kahdeksan megan muistilla ja tuplanopeuksisella CD-ROM -asemalla ei Journeyman tuntunut tahmailematta kulkevan ilman pieniä muutoksia autoexec.bat ja config.sys -tiedostoihin.

Pelin käyttöliittymä on suunniteltu mielenkiintoisesti. Näyttöruudulla pelaajalle avautuu näkymä ympäristöön pelihahmon päässä olevan BioTech Interface -nimisen tietokoneen näytön kautta. Tämä tietokone kontrolloi mm. lähiympäristön tapahtumia ja varoittaa pelaajaa lähestyvistä vaaroista.

Journeyman Project on peli, joka on välttämätön pelata läpi pitemmittä tauoitta ennenkuin sen voi siirtää syrjään. JMP tuo vahvasti mieleen muutama numero sitten arvostellun CD-ROM -pelin nimeltä Iron Helix, mutta ohittaa mm. monipuolisuudellaan edellä mainitun mennen tullen. Journeyman on eritoten CD-ROM-multimedia-sci-fi-fanaatikoille ns. MUST-ostos.

H. Mikkola

369,-





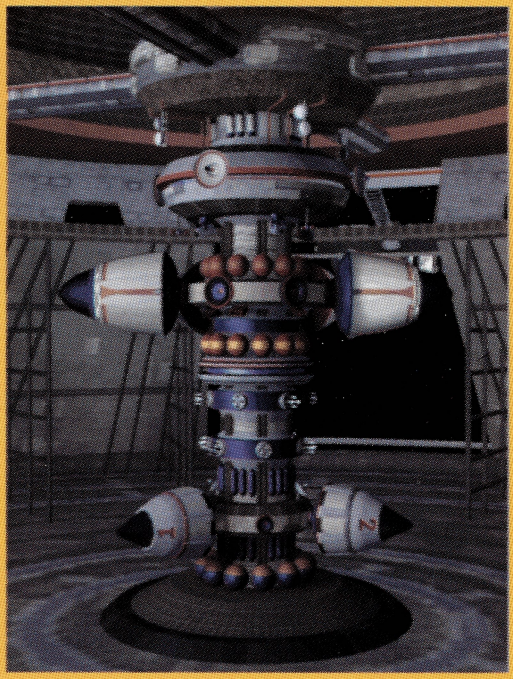
OUTPOST

Piditkö SimCityn tuomasta haasteellisuudesta? Vai oliko kenties SimCity 2000 se peli, joka sai otteen sinusta vieläkin monimuotoisemman ja laajemman kokonaisuutensa ansiosta? Hyvä, siinä tapauksessa pidät varmasti myös nyt tarkasteltavasta Sierran Outpostista, joka jatkaa siitä mihin SimCity päättyi.

Outpost toimii tiennäyttäjänä Sierran uuden Windows-pohjaisen käyttöjärjestelmän piiriin. Windowsista on tullut varsin tärkeä elementti nykyaikaisten super-VGA -tilassa toimivien "megapelien" standardisoijana. Useat pelitalot siirtyivät Windows-pohjaisiin käyttöjärjestelmiin kun erilaisia laiteajureita alkoi siunaantua DOS-puolelle niin runsaasti, että kaikista peliohjelmista oli kertakaikkiaan mahdotonta tehdä keskenään täysin yhteensopivia. Windowsin alaisuudessa kaikki ajurit on hoidettu periaatteessa valmiiksi. Onpahan tuo jo korkea aika Sierrallekin siirtyä tämänpäivän tasolle.

Outpost koreilee upeilla grafiikoillaan ja sen juonellinen pohja on erittäin mielenkiintoinen. Kaikki lähtee liikkeelle siitä kun tiedemiehet havaitsevat, että Vulcanin Vasara -niminen jättiläismäinen asteroidi saattaa iskeytyä Maahan. Tietokone tekee asiasta omat laskelmansa, jotka vahvistavat sen, että asteroidi todellakin tulee tuottamaan maapallolle biljoonien megatonnien suuruiset vahingot ja muuttaa maapallon mahdollisesti elinkelvottomaksi. Maan kiertoradalla ryhdytään epätoivoisesti rakentamaan valtavaa avaruusalusta, jolla lähetetään pieni yhdyskunta etsimään uutta planeettaa Maan siirtokunnan perustamista varten. Toisena epätoivoisena yrityksenä laukaistaan Vulcanin Vasaraa vastaan tehokas ydinohjus, jonka pyrkimyksenä on poikkeuttaa asteroidin lentorataa niin, että se ohittaisi Maan. Onnistumisen todennäköisyys on kuitenkin pienehkö. Näin ollen avaruusalus valmistetaan lähtöä varten ja matka kohti tuntematonta alkaa.

Sinä olet siirtokunnan johtaja ja matkan ajan myös aluksen kapteeni. Apunasi sinulla on "keinoälynä" tunnettu tietokonejärjestelmä, joka opastaa sinua tärkeiden päätöksien tekemisessä. Voit nimetä tämän järjestelmän pelin alussa, jolloin nimestä



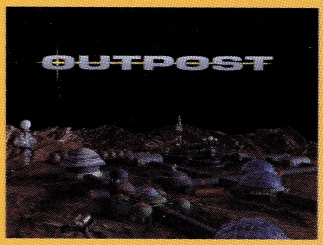
Testattu: 486DX2-66, 8 MB, SB 16ASP, SCC-1, CD-ROM (DS)

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

tulee helposti liian sympaattinen. Tuo inha peltipurkki ilmaisee itseään nimittäin varsin imelällä ja ilmeettömällä naisäänellä, jonka puhetyyli on vieläpä niin pottuilevan ylimielinen, että hetken peliä pelattuaan tuntee itsensä suorastaan pahoinvoivaksi. Tämä onkin ehkä ärsyttävin seikka koko pelissä.

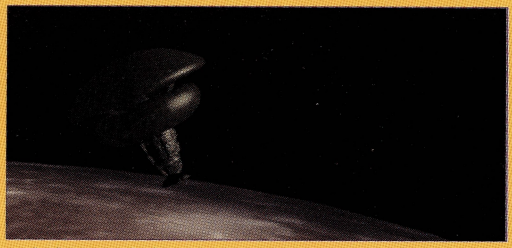
Varsinaiset johtotehtävät ovat vaativia jopa helpoimmalla vaikeustasolla, joten peliä ei voi





suositella aivan perheen pienimmille. Pelaajan on päätettävä suunnilleen kaikista siirtokunnan asioista ja niitähän riittää. Aluksi planeetan pinnalle lasketaan ns. "seed factory"-kapseli, joka valmistelee välttämättömät perustarpeet rakennettavaa siirtokuntaa varten. Tämän jälkeen alkaa armoton rakennuskimara, jotta saadaan tuotettua peruselintarpeet asukkaille. Vieraaseen maahan täytyy kehittää edellytykset maataloutta varten, jotta väestö voidaan ruokkia senkin jälkeen kun mukaan otetut evät loppuvat. Erilaisten vitsauksien eteneminen täytyy koettaa ennaltaehkäistä mm. hyödyntämällä geneettisen tutkimustyön tuloksia. Johtajana sinun täytyy myös kyetä myöhemmässä vaiheessa puolustautumaan vihamielisten kapinallisten iskuilta ja mikä tärkeintä, pidettävä itsesi ja koko siirtokuntasi elossa. Yhden miehen olisi mahdotonta selviytyä näin monesta tehtävästä ilman "tekoälyn" ja rakennusrobottien apua, jotka onneksi ovat pelaajan ulottuvilla heti alusta pitäen.

Outpostin alkuintro kestää peräti kymmenen minuuttia. Koko intro on täynnä upeaa grafiikkaa ja musiikit toistuvat suoraan CD:n ääniraidoilta. Pelin mukana tulee upealla 3D-grafiikalla tehty mainospaketti Outpostin lisälevystä, PlanetPackista. Pelin tekijät ovat panostaneet Outpostissa nimenomaan pelin

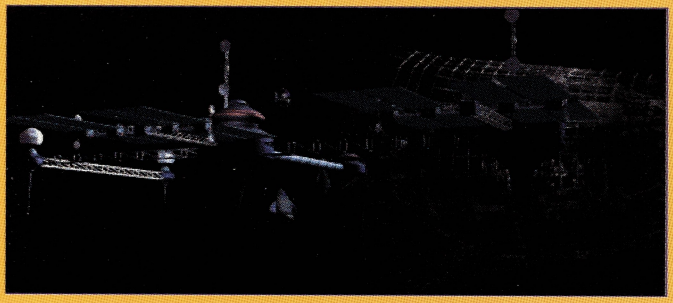


laajennettavuuteen. Mielenkiintoista lisäpotkua peliin antaa kiistatta se, että Outpost on rakennettu NASA:n viimeisimpien tutkimustulosten pohjalta. Bruce Balfour, yksi pelin tekijöistä, onkin NASA:n entinen tutkija.

Outpost vaatii pelaajaltaan aikaa ennenkuin peliin pääsee kunnolla kiinni, mutta aloituskynnyksen ylitettyään uusi maailma avautuu ja nielaisee pelaajan sisäänsä, eikä pääsyä pois ole ennenkuin...

H. Mikkola

369,-



Super Nintendo
Clayfighter

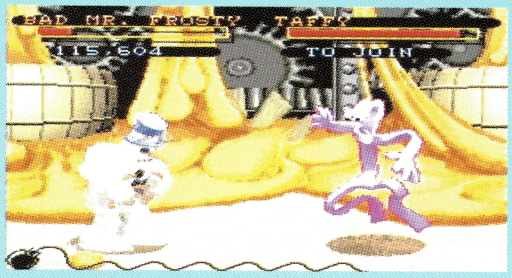
"I'm bad, I'm cool and I'm no one's fool"





Aikoja sitten hylätty huvipuisto Muddvillessä keskellä ei-mitään joutuu meteoriitin törmäyskurssille. Savun hälvettyä Playland - siis Clayland - ei olekaan entisensä, vaan joutuu todistamaan kummallisten vahanukkien ankaraa taistelua huvipuiston herruudesta.

Pitkäaikaisena taistelupelifanina Clayfighteria kohtaan asettamani ennakko-odotukset joutuivat pian konsolin virtakytkimen napsahduksen jälkeen uudelleen arvioitaviksi.



Pelattavaksi ja vetovoimaiseksi Clayfighterin tekevät juuri ne moninaiset ja hauskat erikoisliikkeet, joista vain murto-osa on lueteltu pelin mukana tulevassa ohjekirjasessa. Lisäksi ne eivät koskaan ole samoja eri hahmoilla. Tästä johtuen pelin kulku ei seuraa mitään tiettyä kaavaa, vaan Clayfighter pystyy yllättämään pelaajansa joka kerta. Ensin: "Varo! Kohta saat kenkää". Sitten: "Sori, löitpä ohi, mutta maistapas tätä!". Ja viimeiseksi: "Oho! Miten sä ton teit?". Toisaalta aluksi ainakin allekirjoittanut turhautui juuri näihin spesiaaliliikkeisiin. Kun huomasin uuden liikkeen olemassaolon, oli sen toistaminen jo aivan toinen juttu.

Interplay on muutenkin kunnostautunut peliä tehdessään, nimittäin Clayfighterin tajunnan räjäyttävät grafiikat - siis vahanuket - on alunperin mallinnettu aidosta vahasta tehdyistä nukeista; ainoastaan taustat on tehty perinteisesti piirtämällä. Tästä johtuen pienet yksityiskohdat riemastuttavat todellisella realistisuudellaan; esimerkiksi Blue Suede Goon leikkaava fleda todella leikkaa kahtia. Musiikeissakaan ei ole valittamista.

Lukuisten erikoisliikkeiden lisäksi pelissä on tietenkin kolme eri vahvuista pontevaa potkua ja ihanaa iskua sekä hauskoja heittoja, sikamaisia sitomisia jne. Clayfighterilla mätkien vanhakin nuortuu ja suu venyy sairaaseen irvistykseen.

-hexa

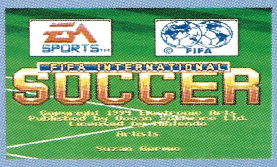
495,-

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

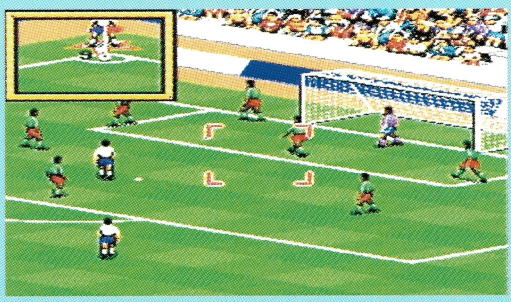


Super Nintendo
FIFA International Soccer

Electronic Arts:in sporttiosasto kunnostautuu edelleen onnistuneiden käännösten tekemisessä.



Aikoinaan Megadrivella ilmiömäistä suosiota niittänyt FIFA Soccer on vihdoin saatavilla supernintsikkaan.



Jo alkumetreiltä lähtien FIFA Soccer oli miellyttävä. Sampleissa ei ole juurikaan säästelty, ja jalan alle menevä varsin soulahtava intro houkuttelee pinttyneimmänkin penkkiurheilijan kokeilemaan taitoaan kaikkiaan kolmeakymmentä maailman parasta joukkuetta vastaan. Mukana ovat Tanskaa lukuunottamatta kaikki seitsemän vuonna 1904 perustetun FIFA:n (Fédération Internationale de Football Association) eurooppalaista perustajamaata.

Peliliikkeitä on aina mukava valikoima riippumatta siitä, missä ja kenellä pallo kulloinkin on. Pallottomana voi taklailla ja potkia kaiffareita kintuille, pallo hallussa voi muun muassa laukaista tai syöttää itselleen tahi pelitoverilleen. Lisäksi maalivahdilla, sivurajaheittäjällä ja kulmurin antajalla on erikoisliikkeensä. Ennestäänkin laajan liikevalikoiman oppiminen vaikeutuu entisestään jatkuvasta liikkeiden muuttumisesta johtuen. Muutaman harjoittelumatsin jälkeen tosin peruskikat ovat jo sen verran hanskassa, että riluttelu alkaa tuntua kivalta.

FIFA Soccer:issa on normaalin arcadefutiksen (arcadefutiksessa kaikki pelaajat ovat samanlaisia) lisäksi valittavissa simulaatiofutis, jossa jokainen pelaaja on yksilö; pelaajien taidot, voimakkuudet yms. seikat muuttuvat pelin aikana ja jopa pelien välillä.

Varsinaista joukkuehenkeä nostattamaan on FIFA Socceriin lisätty mahdollisuus ottaa ihmispelaajia mukaan yhdestä aina viiteen saakka edellyttäen että nintsikassa on Multitap. Valintoja pelissä on muutenkin runsaasti; pelaajavalinnoista halutun peliajan määrittelyyn asti. Mahdollisuutta virheistä tuomitsemiseen ei myöskään ole unohdettu, jonka ansiosta pelin realistisuus entisestäänkin kasvaa.



FIFA International Soccer on jo nyt klassikko, eikä sen hohde varmasti himmene tulevaisuudessakaan. Pelattavuudeltaan näin vahvaa peliä on vaikea parantaa.

-hexa

495,-

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

EA SPORTS™ ELECTRONIC ARTS

Super Nintendo
Super Metroid

Tämän pelin myötä innokkaimmilla Metroid -faneilla lienee jo kolmas Nintendon pelikone. Ajatusmaailmaltaan Super Metroid noudattaa konservatiivisesti edeltäjiensä perintöä ja kehyskertomus jatkuu loogisesti siitä mihin edelliset pelit ovat jääneet.



Metroidien tarina jatkuu. Samuksen tuhottua Metroidien saastuttamat planeetat Zebeksen ja Sr 388:n sai yksi metroidin toukka armon käpertyen Samuksen kainaloon. Välillä kaikki oli hyvin, mutta... Avaruuspiraatit olivat jälleen kerran ryöstäneet metroidin toukan avaruustutkimuskeskuksesta ja vieneet sen jälleenrakennetulle rosvoritariplaneetta Zebekselle. Samukselle kertausharjoitus on paikallaan ja tästä peli alkaa.

Pelin rakenne on oleellisesti samanlainen kuin aiemmissa versioissa: hyväksi havaittu ja edelleen hyvin pureva. Vähä vähältä pelaajan eteen aukeavat kentät, näkymät Zebeksen onkaloihin, kätköihin ja syövereihin, kurkistukset uusiin maailmoihin jähmettävät onnistuneesti pelaajaparan paikoilleen määräämättömiksi ajoiksi vain huomatakseen jossain vaiheessa varpaankynsien kasvaneen sukkien läpi. Kyvyt, ammusvarastot, tankkauspisteet ja talletuspaikat on sijoiteltu strategisiin paikkoihin, ja niiden etsiminen uupuneena ja latauksen tarpeessa harhaillen saattaa syöstä pelaajan pitkän rupeaman päätteeksi lähes hekumanhuipun partaalle hänen löytäessään viimein pienen kopperon minne päänsä painaa.

Pelattavuus on hyvä. Kontrollit ovat kohdallaan, minkä lisäksi eri kykyjen ja aselajiyhdistelmien valikointiin ei tarvita monimutkaisia pelleilyjä, vaan mikä tahansa varustekombinaatio voidaan valita valikosta. Alku ottaa pelaajan vastaansa hyvin joustavasti ja pehmeästi, ja vaihe vaiheelta peli rikastuu ja monimutkaistuu. Liikkuminen on vaivatonta eikä pelissä ole juurikaan sellaisia jankkipaikkoja, joissa hyppiminen paikasta A paikkaan B vaatisi millimetrintarkkaa työskentelyä ja hiomista.

Graafisesti Super Metroid ei kuitenkaan ole uppolumovoimainen, mikä johtuu ennen kaikkea pelin laajuudesta. Grafiikka on kuitenkin aivan kohtuullista ja loppuhirviöihin on kyllä satsattu.



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

Kaiholla muistelen - enkä millään malta olla mainitsematta - eräs-täkin rumaa ankanpoikaa, joka herkeämättä tallusteli apetta vaatien puhumattakaan kohtalokkaasta navanseudusta. Varsinaista musiikkia ei metroideissa ole ollutkaan. Super Metroidissa taustan teollisuusmeteli tuottaa kuitenkin varsin positiivisia ärsykkeitä ja sopii erinomaisesti pelin tummasävyiseen ilmapiiriin.

Kokonaisuutena Super Metroid on erinomainen isoveli edeltäjilleen, helposti pelattava, haastava ja lumoava seikkailu, jonka nostattama peli-into kestää vaikka pojalta isälle. Ja jossakin aivan varmasti täytyy jonkin pienen kivenmurikan takana olla kaita tie salaiseen maailmaan...

M.Mäkinen

545,-







3DO
Escape from Monster Manor – Ghostbusters III

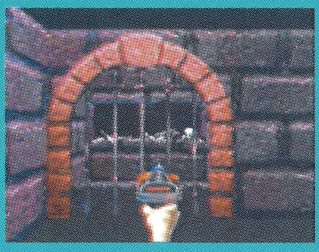


Taas on uhattuna maailma ja sen hyvinvointi. Tällä kertaa kummitukset, möröt ja pahat henget ovat pääs-



seet valloilleen maailmaa suojaavan talismanin hajottua tuhansiksi (itse asiassa kahdeksitoista) sirpaleiksi.

Monster Manor on Wolfenstein/Doom klooni eli kuvaruudussa näkyy pelaajan pyssy ja ohjaimella liikutaan ees taas ja ympäri käytävistöjä. Aika ajoin kulman takaa hyökkää kummitus tai vastaava mörkö kimppuun, joka on luonnollisesti tarkoitus pyssyllä turauttaa hengiltä matkaamaan kohti kummitusten hautuumaata. Peli-idea on siis mahdollisimman yksinkertainen.



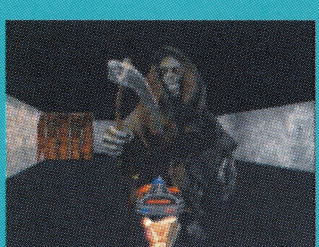
Kummitustalo on jaettu kahteentoista eri osaan eli vintiltä aloitetaan ja edetään kohti kellareita kunnes viimeisin talismaninsirpale löytyy pihan virkaa toimittavalta hautuumaalta. Talletusmahdollisuus on vain jokaisen tason lopussa mikä on kiusallista. Tason pelaamiseen saattaa hupsahtaa tunti tai ylikin ja välillä voi hyvinkin muu velvollisuus kutsua, jolloin kismittää kovasti hyvän pelitilanteen hukkaaminen.



Käytäviltä ja huoneista löytyy lisäpanoksia pyssyyn, lisäpisteitä timantteina ja merirosvoraholna sekä lisäenergiaa. Salaisia huoneita tai muita kivoja yllätyksiä ei tunnu pelissä olevan ja aika lailla samankaltaisia ovat linnan eri kerroksetkin. Vaihtelua kaivattaisiin enemmän.

Musiikki kuulostaa ensi alkuun mukavalta mutta ikävä kyllä toistuu jatkossa turhan usein ja alkaa kyllästyttää. Onneksi sentään ovat jaksaneet muuttaman piisin väsätä. Äänitehosteet ovat sitten kompensaatioksi aivan ihanat! Ainut peli jota pelatessa kylmät väreet ovat kiirineet selkäpiitä pitkin. Maksimaalisen nautinnon saa kuulokkeita käyttämällä.

Monster Manoria on kiva pelata mutta puutteita on. Yllätykset puuttuvat ja tasot ovat turhan samankaltaisia. Pidemmän päälle puuduttava musiikki ja myös liian samankaltaiset viholliset sekä asevalikoiman suppeus (vain yksi ainut kähyinen pyssy!) vaivaavat. Plussana ovat ilman muuta mahtavat äänet ja pelaamisen helppous joten mieluusti linnan parissa muutamia iltoja viettää. Kyllästymiskynnys vain saavutetaan liian pian.



M.Lohvansuu

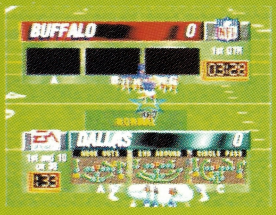
495,-

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

3DO
John Madden Football



John Madden Football tarjoaa pelikoneiden omistajille oivan tilaisuuden upota pelin syövereihin vaikkapa ennen varsinaisen live-ottelun seuraamista.



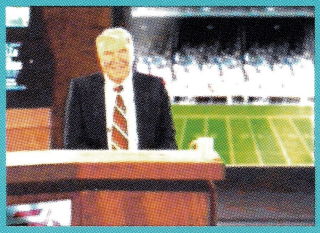
Amerikkalainen jalkapallo lienee ainakin nimenä tuttu useimmille ja tuntuupa peli pikkuhiljaa saavan yhä enemmän katsojia ja kannatusta täällä Suomessakin.

Valittavana ohjastettavaksi on läjä amerikkalaisia futisjoukkueita ja osa näistä on jonkin sortin huippukoostumuksia vuosien takaa. Esimerkiksi Dallas Cowboys-joukkueesta on tarjolla vuosikerta -77. Pelivaihtoehtoja on useita, joista aloittelevalle futaajalle sopii lähinnä preseason eli helpotettu versio varsinaisesta pelikaudesta. Yksinpelissä luonnollisesti kisataan pelikonetta vastaan mutta myös kaksinpelimahdollisuus on mukana.

Kisat aloitetaan tutulla lantinheitolla, joka ratkaisee sen ken ensin saa hyökätä. Sekä puolustus- että hyökkäyspeliä säädellään useilla eri strategiavaihtoehdoilla ja ohjekirjasen lukeminen kannattaa ennen pelin aloittamista. Pelaamisen oppimista helpottaa myös huomattavsti amerikkalaisen jalkapallon sääntöjen ja taktiikan tunteminen. 3DO tekee halutessasi lähes kaiken työn puolestasi sekä hyökättäessä että puolustettaessa joskaan tämä valinta ei takuulla pitemmän päälle tyydytä.

3DO:n John Madden Football on niin nopea, että aluksi on vaikea ehtiä mukaan peliin ennen kuin tietokone jo valitsee strategiat ja heittää pallon puolestasi. Alkukankeudesta selvittyä nopeus kääntyy kuitenkin eduksi ja peli suihkii eteenpäin ilman turhia hidasteluja.

Jalkapallopeliksi äänet ovat hyvät. Itse John Madden, kuka hän sitten lieneekään, piipahtaa aika ajoin kommentoimassa pelimenestystäsi. Grafiikka on se mitä voi olettaa eli vihervää ruohikkoa pelaajien pilkuttamana. Pelaajien animointi on onnistunutta ja nämä todella juoksevat

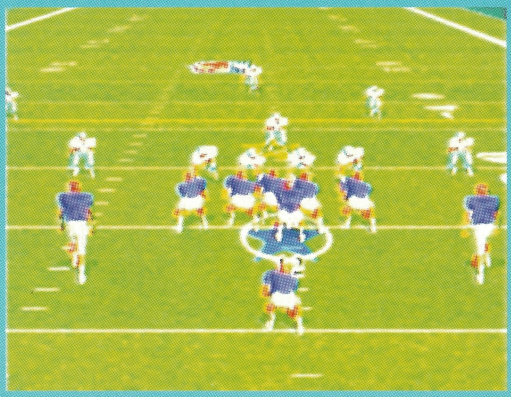


aikaisempien versioiden jolkutteluun verrattuna.

Loppujen lopuksi John Madden Football on kuitenkin pelkkä jalkapallosimulaatio, mutta onnistunut sellainen. Se tuottaa varmasti ilonhetkiä lajista pitäville, mutta voi olla tylsistyttävä kokemus muille.

M.Lohvansuu

395,-



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

3DO
Super Wing Commander

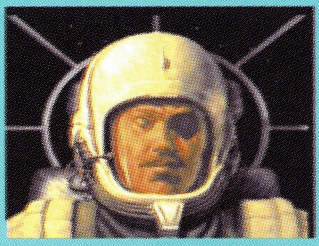
Kolmiulotteinen avaruus-shoot-em-up Wing Commander on alunperin PC-klassikko, joka nyt on ilmestynyt myös 3DO:lle. Avaruuden herruudesta taistellaan taas.

Keltanokka 'Maverick' Armstrong on Konfederaation listoilla oleva lentäjänalku, joka joutuu tositoimiin kokeneempien pilottien kadotessa yksi toisensa jälkeen. Aluksi annetaan armon käydä oikeudesta ja tehtävät ovat yksinkertaisia, mutta näistä selvittyään edessä ovat ylennys ja vaativammat lennot. Sotaa käydään Dralthi-nimistä ilkimystä vastaan, joka lennättää eteesi tuhottavaksi liudan toinen toistaan oudomman nimisiä ava-



ruushärveleitä.

Wing Commanderin valtti on pelaajan tekemisiin reagoiva juoni, joka kummasti tuo syvyyttä muuten perusidealtaan tuttuun kolmiulotteiseen ammuskeluun. Konfederaatio kärsii tai menestyy kanssasi, lentäjäkaverit lepotauolla heittävät herjaa ellet saa



Jaltheja tai Fraltheja tuhottua kyllin kiivaaseen tahtiin. Lisäksi mukana tulee opasvihkonen, jossa on varsin riittävä määrä taustatietoa omista ja vihollisaluksista, ohjeita taistelutaktiikoista kaavioineen kaikkineen, lentäjien esittelyt jne.

Kontrolleja ei opi ulkoa hetkessä. 3DO:n ohjaimessahan on vain viisi näppäintä, joista kombinoimalla saadaan ulos peräti 22 eri käskyä. Mikään yksinkertainen lennä-ja-ammu-peli ei Wing Commander siis ole.



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

SUPER WING COMMANDER

3DO-versio pitää sisällään kaikki aiemmin muille koneille ilmestyneet versiot ja lisäseikkailut aiheesta, jolloin urheaa lentäjää odottaa yhteensä 72 erilaista lentoa. Pelin voi päästä läpi kaikkia kenttiä pelaamatta koska Dralthin kurittamisen alkaessa sujua juoni etenee automaattisesti nopsempaan ja hyppii yli muutamia lentoja.

Grafiikkaa on paranneltu PC-versioon verrattuna ja erityisesti väliepisodit on saatu näyttäviksi. Ikävä kyllä toisinaan peli lataa rompulta kesken taistelun mikä häiritsee pelaamista. Aluksen ulkopuoliset kuvakulmat ovat tarpeettomia ja niiden tilalla olisivat mieluummin saaneet olla sivuille ja taakse katsomismahdollisuudet perinteiseen lentosimulaatiomalliin. Nämä ovat mukana PC-versiossa.

Äänet ovat hyvätasoiset. Puhetta on yllin kyllin ja keskustelut saa halutessaan kuvaruutuun myös tekstinä ymmärtämisen helpottamiseksi. Musiikki on peliin sopivaa avaruussinfoniaa, joka vieläpä reagoi taistelutapahtumiin.

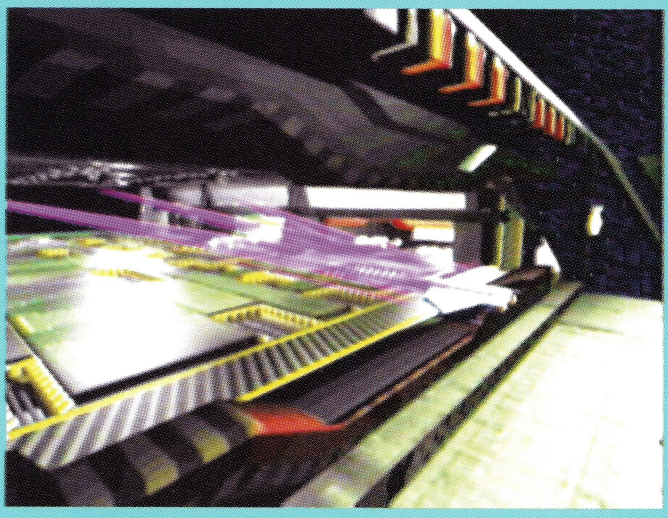
Peli huomioi 3DO:n analogisen ilotikun, mutta pelaaminen onnistuu tarpeeksi sujuvasti peukalo-ohjaimellakin.

Mustassa avaruudessa suihkivat alukset eivät tarjoa mahdollisuutta 3DO:n grafiikalle, joten mitään kuvallista ilotulitusta ei nähdä. Värejä on enemmän kuin muissa versioissa, mutta kukapa niitä jaksaa taistelun melskeessä laskea.

M.Lohvansuu

495,-





Com posti

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

Siis ole äänessä ja laita kirjeesi tuttuun osoitteeseen:

Gamer/Composti
PL 536,
90101 OULU

Himopurnaajan toivesivut.
Isä saa lukea vain lähiomaisen läsnäollessa.

Hyvää orastavan syksyn alkua kaikille pelaajille. Puramme tällä kertaa kesän aikana kertynyttä postia neljän sivun voimin. Kirjetulvan vuoksi olemme päättäneet laajentaa postiosaston ainaisesti nelisivuiseksi, joten lisää kirjeitä postiin!

Q: Hei,
nimeni on Tero. Kirjoitan Teille ensi kertaa, koska ette ole ennen vastanneet kirjeisiini. Olen kuullu, että vaihtopörssiin ei oteta Amigan pelilöitä. Onkohan käsitykseni täysin väärä?
nimim. Tero

A: Parahin Tero.
Käsityksesi ei ole täysin väärä, sillä COMin vaihtopörssiin ei oteta korppu- tai lerppupelejä, mutta Amiga CD32:n pelejä sinne otetaan mielellään.. Tämä linjanveto on siitä syystä, ettei Com2001:n henkilökunnalla ole mahdollisuutta taata korppu-/lerppupelien toimivuutta. Käytetyille konsoli ja CD-ROM -peleille COM 2001 antaa normaalin takuun.

Q: Moi!
Liityin ComClubiin jo tuossa maaliskuulla, ja minulle luvattiin yksi (1) klubilehti kuukaudessa. Liittymismaksun maksettuani en ole saanu kuin kaksi (2) lehteä!! Missäs ovat kesä-,heinä- ja elokuun numerot?? Entäs klubikortti?
T: Huijattu?

A: HEI!
Pahoittelemme pientä viivettä klubilehtemme julkaisussa, mutta lehtemme ulkoasua ja toimituskuntaa muokannut hallittu rakennemuutos vietiin loppuun kiireestä kantapäähän, eikä viivästyksiltä kuitenkaan vältytty. ComClub -lehti on tosiaankin nykyisin Gamer, ja ennakkotiedoista poiketen klubikorttiakaan ei enää toimiteta. Väliin jääneet numerot pyritään julkaisemaan syksyn aikana, ja toimittamaan asiakkaille mahdollisimman pian. Kiitämme kärsivällisyydestänne!

kritisoi ***purnaa***

Q: Morjens!

Olen omistanut kasipittisen Nintendon jo kohta kymmenen vuotta ja oon ajatellu vaihtaa sen isompaan koneeseen. Siis: pitäis saada tietää kumpi on parempi, Amiga CD32 vai Atari Jaguar. Klubi on ihan jees.
terv. Mario m84

A: Kiitoksia positiivisesta palautteestasi! Perusteellista vastausta kysymykseesi on lähes mahdotonta antaa, koska koneet painivat niin eri sarjoissa. Jaguar on 64 -bittinen moduleita tukeva konsoli, kun taas CD-32 on nimensäkin mukaisesti 32 -bittinen ja pelit tulevat CD:llä. Pelien taso on melkein suoraan verrannollinen väylän leveyteen, eli Jaguarin pelit ovat PALJON nopeampia, värikkäämpiä ja laajempia. Toisaalta ne ovat hieman kalliimpiakin.

Q: Moips!

Tilasin NHL Hockey 94 Amigalle noin puoli vuotta sitten. Mikähän maksaa, kun peliä ei näy eikä kuulu?
Tommi

A: Hei!
NHL Hockey piti julkaistaman jo viime talvena, kun EA hoiti ko. projektia. EA delegoi ilmeisesti turhan haastavan projun Oceanille, joka myöskin kieltäytyi kunniasta. Nyt tilanne on sen verran sekava, ettei juuri mitään uskalleta luvata. Lätkää on luvassa Amigalle, NHL Hockeytä ei ilmeisesti kuitenkaan, vaan Mutant League Hockey Oceanin julkaisemana.

Q: Hello!

Olen kuullut, että Wing Commanderista on tulossa uusi versio, mutta nimestä on hieman epäselvyyksiä. Onko uusi WC Armada vai III? Entä Civilization II?
Terveisin: Jäsen 24656U

A: Moi!
Seuraava Wing Commander -saagan julkaisu on Armada, joka on ihan eri asia kuin III. Kolmonen julkaistaan PC:lle CD-ROM versiona joskus loppuvuodesta. Se on looginen jatko-osa edellisille avaruustaistelu simuille, kun taas Armada on strategiapeli, jossa kootaan joukkoja, valla-



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

Com posti

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

Siis ole äänessä ja laita kirjeesi tuttuun osoitteeseen:

Gamer/Composti
PL 536,
90101 OULU

Himopurnaajan toivesivut.
Isä saa lukea vain lähiomaisen läsnäollessa.

taan tähtisysteemejä ja tietenkin lennetään, joko karvapallojen tahi karvattomien apinoiden lentovehkeillä. Samaten tuleva Civilization II on nimeltään ilmeisesti Colonization, joka julkaistaan kuluvan syksyn aikana ainakin PC:lle.

Q: Terve!
Olin huomaavinani jostain mainoksestanne, että Megadrivelle olisi julkaistu NHL Hockey '95. Pitääkö tämä paikkansa? Entä milloin Lands of Lore julkaistaan Amiga 500:lle?
T: Make

A: Moi!
Lehdessä ei ollut virhettä, nimittäin NHL Hockey 95 julkaistaan jo tuossa lokakuulla Megadrivelle. Lands of Loresta ei vielä ole ihan varmaa julkaisupäivää, mutta ilmeisesti peli saadaan ulos tuossa joulun alla.

Q: Moi!
Olen laittamassa itselleni pelikonetta, enkä oikein tiedä koneista mitään. Hankkisinko siis itselleni pelikoneen vai tietokoneen? Entä minkä tietokoneen tahi pelikonsolin? Mille laitteelle pelien hinta-/laatusuhde on parhain?
T: Esa

A: Terve!
Huh huh... kylläpä pistit pahan... mutta yritetään. Periaatteessa jako on tehtävä pitkäntähtäimen ratkaisuna, eli joudut päättämään aiotko vain pelata, vai tuletko käyttämään konettasi johonkin 'hyödylliseenkin'. Jos valitset pelaamisen, on vaihtoehtoja monta ja valinta suhteellisen helppo; ostat sen, mihin rahasi riittävät. Pelikoneisiin saa aina laadukkaita pelejä hinnasta riippumatta. Toisaalta konsoleiden pelit ovat kalliimpia kuin tietokoneiden vastaavat.

Jos taasen olet ajatellut käyttää konettasi muuhunkin kuin pelaamiseen (ohjelmointi, tekstinkäsittely, maalailu jne) on edessäsi kiperä paikka. Tietokoneen valitseminen on melkeimpä vaikein tehtävä, minkä eteen kuluttaja voi joutua. Mitä enemmän investoit, sitä enemmän koneesi toimii sekä pelikoneena että työjuhtana. Suoraa vastausta kysymyksiisi en siis voi antaa, mutta pelikoneista itse valitsisin

kritisoi ***purnaa***

joko Super Nintendon tahi Megadriven ja tietokoneeksi PC 386/486:n. Kyseisillä konsoleilla on laaja pelitarjonta ja kohtuullinen hinta. PC monipuolisine kehitysympäristöineen/ laajennusmahdollisuuksineen sekä laadukkaine peleineen on taasen varmasti varmin vaihtoehto tietokoneeksi.

Q: Heippa!

Olen kuullut huhuja jo muutamastakin uudesta kovan luokan konsolista, jotka kuulemma julkaistaan joskus lähitulevaisuudessa. Milloin siis saatte myyntiin Sonyn PlayStationin tahi Segan Saturnin? Entäs mitä Project Realitylle sitten kuuluu?

Lisäksi kysyisin, onko Superiin minkäänlaista usean pelaajan adapteria?
Terv: Infoholisti

A: Moro!

Nousevan auringon ja viihde-elektroniikan luvatusta maasta kantautuneiden huhujen mukaan sekä Sony että Sega olisivat julkaisemassa uusia tuotteitaan joulun tietämissä, jolloin koneet saadaan myyntiin myös meille. Mitä Nintendon ja SGIn (Silicon Graphics Inc.) reaalisuus projuun tulee, on tulevan masiinan nimi kuulemma Ultra-64. Kuvia/julkaisupäiviä/testejä voi odotella joskus uuden vuoden jälkeen. Huhujen mukaan kone on vähintäänkin naurettavan uskomaton.

Super Nintendoon on saatavilla ainakin Multi Tap -niminen neljän pelaajan adapteri, jota myy muun muassa Com2001 hintaan 299,-.

Q: Moi!

Tilasin taannoin jenkeistä Panasonic 3DO:n. Siitä lähtien olen yrittänyt saada kuvan näkymään telkkarissani, mutta tuloksetta. Töllössäni on scart-liitin, mutta kuva on siitä huolimatta mustavalkoinen ja äänet syvältä ja poikittain. Eli mikäs nyt eteen?
P.Heikkinen

A: Hei!

Ongelmanasi on ilmeisesti se, että jenkeistä ostamasi 3DO ei puske RGB:tä ulos, vaan jenkki-NTSC sinkkua. Ongelman ratkaisuun on useampikin ratkaisu, mutta realistisin on signaalin muuntimen hankinta, jota myy Suomessa ainakin Com 2001. Toinen huomattavasti kalliimpi ratkaisu on moninormitelevision hankkiminen, joka toistaa NTSC-RF/NTSC sinkkuja.



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

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.

Perustuvat 25.8. varasto-tilanteeseen. Tarkista hinnat soittamalla!

MEGADRIVE:

ACTION 52	395,-
ALIEN III	195,-
ALTERED BEAST	95,-
ARIEL THE LITTLE MERMAID	195,-
ASTERIX	249,-
BUCK ROGERS	50,-
CALIFORNIA GAMES	195,-
CASTLE OF ILLUSION	195,-
CHUCK RRCK	225,-
COLUMNS	99,-
CYBER BALL	199,-
DAVID ROBINSON´S	195,-
DESERT STRIKE	295,-
DJ BOY	125,-
DRACULA	199,-
DRAGONS FURY	295,-
EA HOCKEY	195,-
ECCO THE DOLPHIN	325,-
FANTASIA	195,-
FATAL REWIND	145,-
FLICKY	175,-
GALAXY FORCE II	125,-
GHOSTBUSTERS	195,-
GHOULS´N GHOST	175,-
GOLDEN AXE	175,-
GREENDOG	245,-
GYNOUG	175,-
HELLFIRE	149,-
HERZOG ZWEI	195,-
JAMES BOND 007	225,-
JAMES POND II	195,-
JOE MONTANA FFOTBALL	125,-
JORDAN VS BIRD	175,-
KID CHAMELEON	195,-
LAST BATTLE	175,-
MARBLE MADNESS	175,-
MORTAL KOMBAT	345,-
NHL HOCKEY´94	325,-
NHLPA HOCKEY´93	225,-
PHANTASY STAR II	275,-
RAMBOIII	175,-
SHADOW OF THE BEAST	195,-
SHADOW OF THE BEAST II	225,-
SIMPSONS I	195,-
SONIC	150,-
SONIC II	245,-
SPACE HARRIER II	175,-
SPIDER MAN	199,-
STREETS OF RAGE	195,-
SUNSET RIDERS	275,-
SUPER HANG ON	149,-
SUPER HYDLIDE	195,-
SUPER REAL BASKETBALL	195,-
SUPER THUNDERBLADE	175,-
T2 (ARCADE)	275,-
TEAM USA BASKETBALL	295,-
TERMINATOR	225,-
TOURNAMENT GOLF	195,-
WINTER CHALLENGE	199,-
WORLD OF ILLUSION	295,-
ZERO WING	95,-

MEGADRIVE USA:

ACTION 52 295,-
BUCK ROGERS 195,-
DOUBLE DRAGON 125,-
GODS 295,-
ISHIDO 145,-
MARBLE MADNESS 175,-
MARIO LEMIEUX HOCKEY 195,-
MORTAL KOMBAT 345,-
NHLPA HOCKEY´93 225,-
OUTLANDER 275,-
PGA TOUR GOLF 195,-
PIGSKIN FOOTBALL 295,-
SOL-FEACE 195,-
SPEEDBALL II 195,-
SPLATTERHOUSE II 195,-
SUPER MONACO GP II 275,-
TALESPIN 245,-
THE HUMANS 225,-
THUNDERFORCE II 225,-
TOXIC CRUSADERS 225,-
VALIS 195,-
WORLD TROPHY SOCCER 245,-

SUPER NINTENDO USA:

ACTRAISER 295,-
ACTRAISER II 325,-
AMERICAN GLADIATORS 325,-
AXELAY 295,-
BAZOOKA BLITZKRIEG 345,-
BEST OF THE BEST 125,-
BILL LAIMBEER´S 195,-
BUBSY 345,-
BULLS VS BLAZERS 245,-
CONTRA III 295,-
CYBERNATOR 325,-
DARIUS TWIN 295,-
F-ZERO 295,-
FINAL FIGHT 195,-
FINAL FIGHT II 325,-
GEORGE FOREMAN´S KO 325,-
GOAL 395,-
GRADIUS 225,-
JOHN MADDEN FOOTBALL´93 . 345,-
KRUSTY´S FUN HOUSE 325,-
LEMMINGS 325,-
LETHAL WEAPON 325,-
MEGA MAN X 395,-
MICKEY MOUSE 345,-
MORTAL KOMBAT 249,-
NHLPA HOCKEY´93 195,-
NINJA BOY 295,-
OUT OF THIS WORLD 325,-
OUTLANDER 295,-
PRINCE OF PERSIA 325,-
RAMPART 295,-
RIVAL TURF 195,-
ROAD RUNNERS 325,-
ROMANCE II 395,-
SHADOWRUN 395,-
SIMPSONS BART´S NIGHTM. .. 295,-
SPACE MEGAFORCE 295,-
STARFOX 395,-
STREET FIGHTER II 275,-
STREET FIGHTER II TURBO 395,-
SUPER ADVENTURE ISLAND ... 245,-
SUPER CASTLE VANIA IV 195,-
SUPER EMPIRE STRIKES BACK 345,-
SUPER MARIO ALL SATRS 395,-
SUPER R-TYPE 195,-
SUPER SOCCER 199,-
SUPER STAR WARS 325,-
SUPER STRIKE EAGLE 325,-
SUPER TENNIS 295,-
SUPER TURRICAN 295,-
SUPER WRESTLE MANIA 275,-
TECMO SUPER NBA 345,-
TIINY TOONS 195,-
TOM AND JERRY 295,-
TOP GEAR II 325,-
UN SQUADRON 295,-
UNCHARTED WATERS 395
VEGAS STAKES 295,-
WING COMMANDER 325,-
WING COMMANDER II 325,-
WORLD HEROES 295,-
WORLD LEAGUE SOCCER 245,-

SUPER NINTENDO EURO:

ADDAMS FAMILY 345,-
ANOTHER WORLD 325,-
AXELAY 325,-
B.O.B 225,-
BLAZING SKIES 295,-
CLIFFHANGER 295,-
CYBERNATOR 225,-
DRACULA 345,-
DRAGON´S LAIR 325,-
F-ZERO 195,-
JURASSIC PARK 395,-
KICK OFF 375,-
KRUSTY´S FUN HOUSE 345,-
MAGIC SWORD 329,-
MICKEY'S MAGICAL QUEST 329,-
MORTAL KOMBAT 395,-
MYSTICAL NINJA 325,-
NHLPA HOCKEY´93 395,-
PILOT WINGS 295,-
SKYBLAZER 329,-
SPIDERMAN & X-MEN 295,-
STREET FIGHTER II 345,-
STRIKER 325,-
SUPER BOMBERMAN 325,-
SUPER CASTLEVANIA IV 295,-
SUPER MARIO ALL STARS 395,-
SUPER MARIO WORLD 195,-
SUPER R-TYPE 295,-
SUPER SMASH TV 345,-
SUPER SOCCER 295,-
SUPER TENNIS 345,-
TOP GEAR 345,-
TURTLES IV 225,-
UN SQUADRON 295,-
WINTER OLYMPIC 395,-
YOUNG MERLIN 375,-
ZELDA 295,-
ZOMBIES 395,-

NINTENDO USA:

720 125,-
DEFENDER OF THE CROWN 145,-
DYNOWARZ 125,-
FIGHTING GOLF 145,-
FLIGHT OF THE INTRUDER 245,-
FRIDAY THE 13TH 175,-
GOLD MEDAL CHALLENGE 245,-
GOLF 125,-
JAKCIE CHAN'S KUNG FU 175,-
LEGEND OF KAGE 125,-
MAGIC DARTS 195,-
MISSION IMPOSSIBLE 99,-
PIRATES 125,-
PREDATOR 125,-
RESCUE 145,-
SESAME STREET 125,-
SHATTER HAND 145,-
SILENT SERVICE 125,-
SIMPSONS BART VS WORLD ... 195,-
SPIRITUAL WARFARE 175,-
STAR TROPICS 199,-
STEEL CAGE CHALLENGE 225,-
SWORDS & SERPENTS 145,-
TALESPIN 245,-
TENNIS 125,-
WIDARDS & WARRIORS III 195,-
WILD GUNMAN 125,-
WIZARD & WARRIORS 125,-
YOUNG INDIANA JONES 245,-

NINTENDO EURO:

ACTION 52 295,-
ANTICIPATION 125,-

Com 2001

vaihto pörssi

0600-9-2001

ark. 9-20, la 10-15

CD32

GAMEBOY

JAGUAR

LYNX

MEGADRIVE

NINTENDO

SUPER NINTENDO

3DO

BATTLE OF OLYMPUS	175,-
BIGFOOT	175,-
BIONIC COMMANDO	175,-
BLASTER MASTER	175,-
BLUE SHADOW	119,-
BUBBLE BOBBLE	175,-
CAPTAIN PLANET	195,-
CASTLEVANIA	175,-
CASTLEVANIA III	195,-
CHESSMASTER	145,-
CHIP 'N DALE	125,-
COBRA TRIANGLE	175,-
DOUBLE DRAGON III	125,-
DOUBLE DRIBBLE	175,-
EXCITE BIKE	175,-
F-15 STRIKE EAGLE	195,-
FAXANADU	99,-
FESTER'S QUEST	195,-
GAUNTLET II	175,-
GOONIES II	175,-
GRADIUS	125,-
GREMLINS II	225,-
GUARDIAN LEGEND	195,-
GUM SHOE	125,-
HOGAN´S ALLEY	125,-
ICE CLIMBER	145,-
JACKIE CHAN'S KUNG FU	175,-
JOURNEY TO SILIUS	145,-
KICK OFF	195,-
KID ICARUS	125,-
KUNG-FU	99,-
LIFEFORCE (SALAMANDER)	175,-
LOLO II	195,-
MACH RIDER	145,-
MARIO BROS	125,-
MARIO BROS./ DUCK HUNT	175,-
MEGA MAN III	149,-
MEGA MAN IV	199,-
MEGAMAN	125,-
MEGAMAN II	140,-
METAL GEAR	195,-
NES OPEN	125,-
NORTH & SOUTH	195,-
PUZZNIC	175,-
QUANTUM FIGHTER	175,-
ROBO WARRIOR	175,-
ROLLERGAMES	195,-
RYGAR	175,-
SHADOWGATE	195,-
SHATTERHAND	175,-
SILENT SERVICE	175,-
SKI OR DIE	175,-
SOLAR JETMAN	175,-
SOLOMON'S KEY	175,-
SOLSTICE	195,-
SPY VS. SPY	195,-
STAR FORCE	125,-
STAR WARS	199,-
STARTROPICS	195,-
SWORDS & SERPENTS	145,-
TALESPIN	245,-
TECMO WORLD WRESTLING	119,-
THE LEGEND OF ZELDA	145,-
TIGER HELI	175,-
TIME LORD	175,-
TOP GUN	175,-
TOTAL RECALL	145,-
TRACK & FIELD	195,-
TRICK SHOOTING	175,-
TROJAN	175,-
WEREWOLF	175,-
WILD GUNMAN	125,-
WIZARDS & WARRIORS II	175,-
WIZARDS & WARRIORS III	145,-
WRATH OF THE BLACK MANTA	125,-

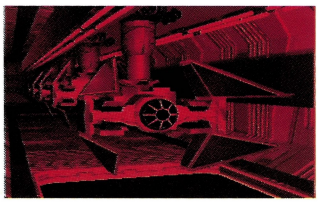


Vaihtopörssistä uutta hubaa masinaan!

Seuraavassa GAMER numerossa mm.

VUODEN PELI -94?

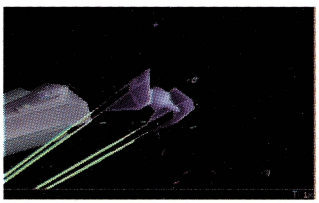


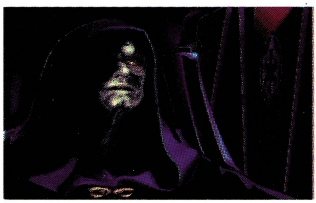












90100/537

SUOMI FINLAND

POSTI POSTI

Soittaminen on nopeaa, kupongilla tilaaminen maksutonta.

Nopein tapa tilata tietokonepelejä ja oheislaitteita on puhelimitse. Com 2001 Oy:n tilauspäivystys toimii maanantaista perjantaihin klo 9-20 ja lauantaisin klo 10-15.

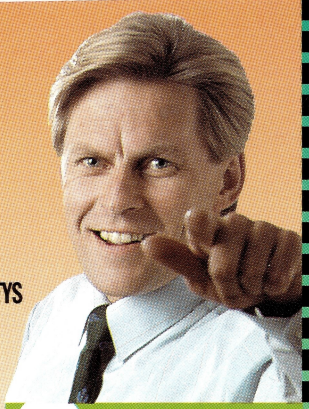
Postita tilaus jo tänään tai soita tilauskeskukseen

0600-9-2001

Fax 0600-9-2003. Puhelu/fax 5,30/min.+ppm.

Vastaanottaja maksaa postimaksun

COM 2001 OY
VASTAUSLÄHETYS
Sopimus 90100/537
90100 OULU



Com 2001

SUOMEN VIDEOGAMEMARKKINOINTILIITTO SSML REILUN PELIN JÄSEN

Leikkaa irti ja postita koko kuponki.

☐ **Olen ComClubin vanha tilaaja.** ☐ **Haluan uusia tilaukseni Gamer-kestotilaukseksi ja saan ilmaisen pelin tai ohjaimen.**
Ruksaan laitteen/laitteet mitä käytän ja ympyröin laitteen, mille haluan lahjan.
Minulla on ☐ Amiga, ☐ Gameboy, ☐ Jaguar, ☐ Lynx, ☐ Mega-CD, ☐ Megadrive, ☐ Nintendo, ☐ PC, ☐ PC CD-ROM, ☐ SuperNintendo, ☐ 3DO, mikä muu?_____

☐ **Olen uusi tilaaja.** ☐ **Tilaan Gamer-pelilehden kestotilauksena 249 mk/12 numeroa ja saan ilmaisen pelin tai ohjaimen.**
Ruksaan laitteen/laitteet mitä käytän ja ympyröin laitteen, mille haluan lahjan.
Minulla on ☐ Amiga, ☐ Gameboy, ☐ Jaguar, ☐ Lynx, ☐ Mega-CD, ☐ Megadrive, ☐ Nintendo, ☐ PC, ☐ PC CD-ROM, ☐ SuperNintendo, ☐ 3DO, 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)

CC9407