PC-PELIT 1990

BITTI -kirjat

Hinta 49,—



PELIKONEENA PC:

Testissä

★ PELIOHJAIMET

★ ÄÄNIKORTIT

Mikä on paras

- LENTOSIMUT
- TANKKIPELIT
- LOHIKÄÄRMEET
- RALLIAUTOT

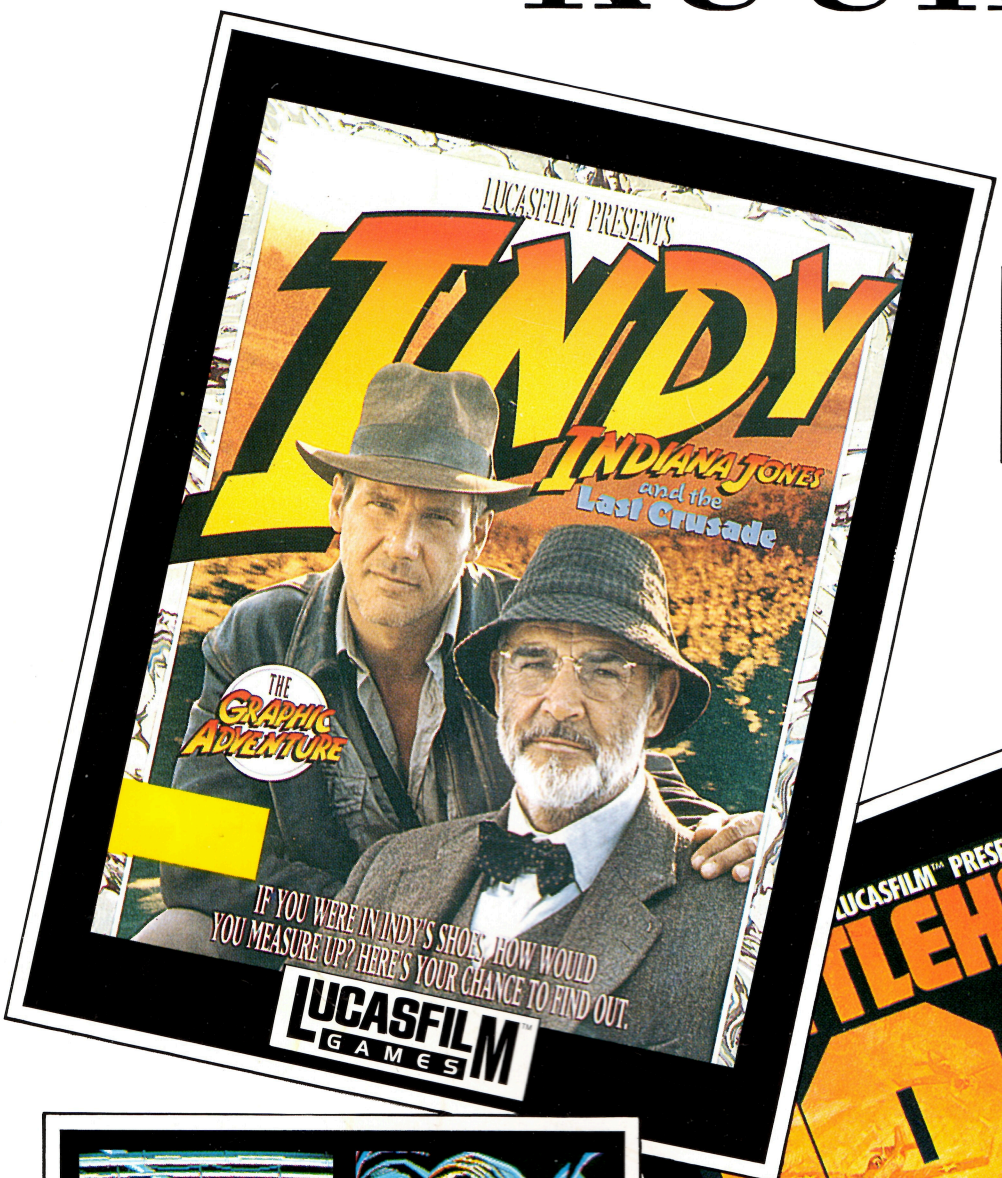
PC-PELIT 1990

BITTI -kirjat

6 414886 935563

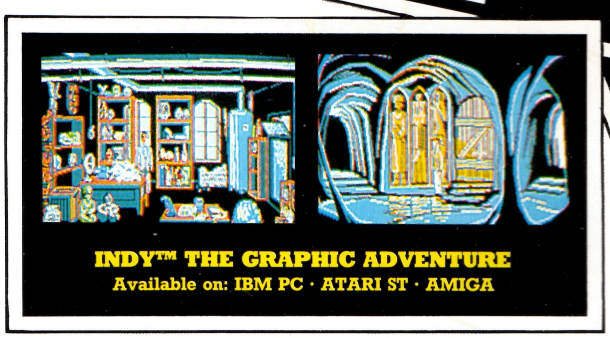
693 559 90-01

KUUKAUDE



LUCASFILM GAMES

Syyskuun tarjous







Jälleenmyynti:
Data INFO ⋆ Expert ⋆ Hirvox ⋆ Hovitieto
INFO-kirjakaupat ⋆ Koneveljet ⋆ Musta Pörssi
Pro Kirja ⋆ Suomalainen Kirjakauppa

N PELITALO



Amiga-, Atari ST- ja PC-koneille @

175,-

U.S. GOLD®

Valtuutettu maahantuoja:

Toptronics

Nuppulantie 35, 20320 Turku
(921) 546 666, Fax: (921) 546 777

INFO

SISÄLTÖ

Boottaa se 5
Binaarinen näennäistodellisuus kiehtoo yhä useampia ihmisiä. Aivan uuteen maailmaan pääsee boottaamalla taulukkolaskennan sijasta pelin. Nyt myös PC:llä.

Keppi kädessä, kaikki testissä 6
Kursorinkohdistinohjaimet katsauksessa. Kepeissäkin on eroja.

Peli ja ääni 10
Ryskyin murtuu piipin pakkovalta, monikanavainen stereoääni kuuluu koneen alta. Eihän kukaan enää levyjäkään neulalla ja jogurttipurkilla kuuntele.

Lentävä kuolema 14
Koe taistelu Englannista, testaa itse Suomen hävittäjähankinnat. Taivalla vain linnut lentävät ilman aseita.

Arjen harmaasta vankilan hämyyn 18
Advanced Dungeons & Dragons on jo miltei kultiksi muodostunut roolipelisarja, jossa pääsee viettelemään kauniita neitoja ja tappamaan lohikäärmeitä (tai toisinpäin). Koeta vaikka itse, mutta älä eksy vankiluoliin.

Autoja, autoja 20
Ralli se on mun rattoni. Mummot jää alle.

Missä saa ajaa tankilla? 24
Miehekäs laji kaikille tosimiehille. Mutta mikä kannattaa yhdistyvän Euroopan johtajan ottaa allensa?

PC on scifistin mikro 26
Tieteisroolipelit tulevat yleensä ensin PC:lle, sitten vasta muille koneille. Fantasioita löytyy Caldorren kauppareittejä puhdistavan komentajan pallilta cyberpunkahtavan synkän lähitulevaisuuden tietoverkoissa seikkailijoihin.

Johtajatkin pelaavat 30
ja oppivat siinä sivussa johtamaan — riskittömästi. Testaa sinäkin oma pomosi ennen kuin päästät hänet mokaamaan kansainväliset suhteet.

Antiikkiset roolipelit 33
Lord British pelastaa maailmaa jo kuusiosaisessa Ultima-tarustossa. Jokohan riittää?

Ah Larry, Larry 36
Jokainen on vähintäänkin kuullut, ja suurin osa pelannut (vaikkei sitä myönnäkään) aina niin ihanan hauskoja ja riettaita Larryja. Ratkaisut löytyvät kaikkiin. Muista ottaa ne uimahousut.

Ja sitten pelitestit 42
Tästä eteenpäin 36 sivua on pelkkiä pelitestejä. Mukana on sekä uusia että vanhoja, mahdollisimman monipuolinen katsaus PC-pelien maailmaan. Ryhmiteltyinä. Valitse omasi!

Mitä nyt ja huomenna 78
Katsaus aloittelevien PC-peleihin, hyviin peleihin, huomisen peleihin, eilisen peleihin, roolipeleihin, seikkailupeleihin...

Pelit aakkosjärjestyksessä 82
jotta ne helposti löytyisivät.

Mystiset lyhenteet

Näytöt:

C = CGA
E = EGA
H = HERCULES
V = VGA
M = MCGA

Ohjaus:

N = näppäimistö
H = hiiri
J = joystick

Levykoot:

3 = saa 3.5" levyllä
5 = saa 5.25" levyllä
H = saa kiintolevylle

PC-PELIT

Koonneet:
Tuija Linden
Niko Nirvi
Jukka Tapanimäki
Petri Teittinen

Peliarvostelut ja valokuvat:
Jyrki J. J. Kasvi
Toni Hakala
Jukka O. Kauppinen
Aki Korhonen
Niko Nirvi
Jori Olkkonen

Ulkoasu
Wallu

Painopaikka:
Forssan Kirjapaino Oy 1990

ISSN 0788-2181

©Erikoislehdet Oy, Tecnopress

Kaikki oikeudet pidätetään.

Tämän teoksen tekstiosuuden osittainenkin kopioiminen on tekijänoikeuslain (404/61, muut. 897/80) ja valokuvalain (405/61, muut. 898/80) mukaisesti kielletty ilman kustantajan kirjallista suostumusta lukuun ottamatta tätä teosta koskevia arvosteluja ja katsauksia.



Boot game

—ihmisille, jotka elävät omia maailmojaan

On ihmisiä, jotka pitää tyytyväisenä jo se, että lähikaupassa on fariinisokeri tarjouksessa. Toisilla ihmisillä on unelmia: haaveita elämästä, jossa henki riippuu miekankäyttötaidosta, halu tietää miten kävisi jos pääsisi suihkuhävittäjän hyttiin, tarve johtaa tuhatvuotista galaktista imperiumia tai vaihtoehtoisesti vaikka jalkapallojoukkuetta.

Viimeinen tuhatvuotisesta valtakunnasta haaveillut teki itsemurhan bunkkerissaan, joten näitä haaveita on vaikeaa tai jopa mahdotonta toteuttaa todellisuudessa. Mutta ratkaisu löytyy: binaarinen näennäistodellisuus eli tietokonepelit.

Mikrotietokoneet on perinteisesti jaettu kahteen ryhmään: kotimikroihin ja PC-koneisiin. Kotimikrot ovat olleet pelikoneita ja PC-yhteensopivat hyötykäyttäjän työkaluja. Tarkoittaako tämä sitä, että bittiviihteen rikas ja monipuolinen maailma on PC-käyttäjän ulottumattomissa?

Siltä ehkä joskus näytti. Etananopeuksiset perus-PC:t massiivisen upealla CGA-grafiikalla ja melodisella piipillä eivät kiehtoneet pelintekijöitä, ja harvat PC-pelit olivat ruppuisia käännöksiä kotimikrohiteistä. EGA ja AT:t paransivat tilannetta, mutta ei PC:tä kannattanut pelien vuoksi ostaa.

Mutta nyt on toisin. VGA:lla ja sopivalla äänikortilla varustettu AT/386 uhkaa vakavasti jopa itseään ST:tä ja Amigaa. Yhdysvalloissa on tilanne tietokonepuolella lipsahtanut jopa siihen, että PC on pelikoneiden ykkönen ja huolehtii varttuneemman väen pelitarpeista. Yhdysvallat on niitä harvoja maita, jossa pelaaminen on hyväksytty harrastus. Tämä näkyy amerikkalaisissa peleissä, jotka painottuvat selvästi yksinkertaisia toimintapelejä monimutkaisempiin virityksiin. Muun väestön pelitarpeista huolehtii Nintendon pelikonsoli, joita onkin jo joka kolmannessa taloudessa.

Muualla maailmassa PC:n tiellä kohti johtavaa pelikoneen asemaa on enää yksi este: PC-käyttäjät. PC:n ollessa vielä varsin hinnakas kotimikroihin verrattaessa on PC:n käyttäjäkunta keski-iältään huomattavasti vanhempaa eikä niin kärkkäästi tartu joystickiin avaruusolioita terminoimaan. Tiedon puutteessa myös asenne peleihin on väheksyvä, koska pelit mielletään lähinnä johonkin Pac-Manin kaltaisiin peleihin, eikä esimerkiksi pilkuntarkkoihin golf-simulaattoreihin sun muihin.

Tietokonepelit tarjoavat mahdollisuuden kokeilla kykyjään tilanteissa, joita välttämättä ei muuten koe. Harvapa pystyy johtamaan rautatieyhtiötä sen alkuaikoina, ratkomaan kaupungin pormestarina sellaisia ongelmia kuin maanjäristys tai leikkimään jumalaa. Nopeatahtinen ammuskelupeli tyydyttää tehokkaasti mutta turvallisesti alkukantaisia tappamisvaistoja ja selkäytimeen perustuvia nautintoja. Ennenkaikkea ihmiset kuitenkin pelaavat siksi, että se hauskaa.

Siksi tuli PC-Pelikirja. Todistamaan, että aikuisille tarkoitettuun koneeseen saa aikuisille tarkoitettuja pelejä. Valottamaan bittiviihteen koko kuvaa. Testaamaan pelaamisen vaativat lisävarusteet. Sekä paljon muuta.

Kuulemme myös mielellämme palautetta, jonka voi lähettää osoitteella:

Erikoislehdet Oy
PC-pelit 1990
PL 64
00381 HELSINKI

Peliohjaimet puntarissa



Kyllä näillä jo kelpaa

Siinä missä PC-koneiden käyttämä analoginen peliohjaintekniikka on mahdollistanut kunnon ohjaustuntuman, PC-käyttäjille kaupitellut varsinaiset peliohjaimet ovat tehneet parhaansa sen tuhoamiseksi. Hyllyt ovat olleet täynnään mitä huterompia virityksiä, joilla pelaaminen on ollut jo itsessään pieni seikkailu.

PC-yhteensopivien ryntäys kotimarkkinoille on kuitenkin tehnyt ihmeitä, ja markkinoille on viime aikoina alkanut ilmestyä nimenomaan pelikäyttöön tarkoitettuja ohjaimia, joilla pelailee jo ihan ilokseen.

Vertailuun osallistuvat seitsemän ohjainta voidaan jakaa kolmeen eri luokkaan: tikkuihin, kahvoihin ja kännyköihin. Suncomin **Tac1+** on tikuista ainoa perinteisen PC-tikun muottiin sopiva ohjain ja hyvä niin, sillä Tac1+ oli viimevuotisista tikuista ehdotonta huippua. Se on tarkoitettu sekä peli- että hyötykäyttöön, ja onkin vertailun tikuista paras ristisiitos sillä varauksella, että ohjaustuntuma on hyvin hento, eikä sitä voi suositella kovin rajuihin peleihin tai laajoihin ohjausliikkeisiin.

Vertailun pienin tikku eli Suncomin **Starfighter** on sen sijaan Tac1+:n mahdollisimman äydellinen vastakohta ainakin mitä herkkyyteen tulee. Tämä ohtuu lähinnä sen sisuksista löytyvästä erikoisalaatuisesta tekniikasta. Potentiometrien asemesta Starfighterin sisällä on vastukset, joita vasten ohjaussauvan liike painaa johtavasta kumista valmistettuja tyynyjä. Voiman kasvaessa kumityyny lytistyy ja peittää yhä suuremman osan vastuksesta, jolloin vastuksen napojen välillä vaikuttava vastus pienenee. Tyynyt ovat kuitenkin liian jäykkiä ja liikealue liian pieni, eikä ohjaimen herkkyyden säätövara (tasan kaksi vaihtoehtoa) riitä hyvän ohjaustuntuman pelastamiseksi.

Starfighter on kuitenkin tyyppiesimerkki sellaisesta ohjaimesta, josta joko todella pitää tai sitten ei. Sen tapa korvata ohjaimen asennon vaihtelu ohjaimeen kohdistuvan voiman vaihtelulla voi viehättää joitakin, ja ainakin sen liikealue on ylivoimaisesti pienin.

QuickShot QS-113/119 (113 sopii vain PC-käyttöön ja 119 sekä PC- että Apple IIe/c-käyttöön) on puolestaan idealtaan ja muotoilultaan oiva tikku, joka sortuu teknisen toteutuksen heikkouteen. Ohjaimessa on aivan liikaa välystä, jotta sillä kykenisi tarkkaan ohjaukseen pelin herkimmässä tiimellyksessä. Lisäksi liikevastuksen määrä on pysty- ja vaakasuunnassa paljon voimakkaampi kuin vinottaissuunnissa.

Pieni vastusero Tac1+:n tapaan on toki suotavaa, jotta pystyy tekemään puhtaita pysty- tai vaakaliikkeitä, mutta QS-113/119:ssä ero on niin suuri, että vaaka- tai pystysuunnasta poikkeavat vinot ohjausliikkeet muljahtavat helposti pelkiksi vaaka- tai pystyliikkeiksi. Tämä ohjain olisi mitä todennäköisimmin mitä oivin kapistus, jos Suncom olisi saanut kunnian toteuttaa sen.

Uudet uljaat kahvat ja uudet uljaat ideat

Vertailun kaksi kahvaa eli **QuickShot QS-123** ja **Gravis** edustavat aivan uutta näkökulmaa analogisiin peliohjaimiin. Kahvaohjainta kaipaavan on helppo tehdä valinta näiden kahden välillä, sillä siinä missä Gravis sopii hyvin pienikätiselle



pelaajalle (ohjausliike kämmenen suuntaan eli oikeakätiselle oikealle ei muuten suju), QS-123 vaatii ison käden toimiakseen kunnolla. Esimerkiksi allekirjoittaneen keskikokoinen käsi ei istunut kunnolla kumpaiseenkaan ohjaimeen.

Kanadalainen Gravis on saanut maailmalla lehdistöltä kovasti kehuja eikä suotta, sillä se sisältää runsaasti omaperäisiä, mutta toimivia ratkaisuja. Ensinnäkin kahva on läpikotaisin pehmeä, mikä saa sen soveltumaan erikokoisille (pienille) käsille. Toiseksi sauvan liikevastus on säädettävissä täysin lerpusta aina tosijäykkään asti. Säätökytkimenä on koko ohjaimen kannan laajuinen rulla. Ohjaimessa on poikkeuksellisesti kolme tulitusnäppäintä, joiden järjestyksen käyttäjä voi itse määrätä!

QS-123 kärsii QuickShot-tikkujen kansantaudista eli ohjaimessa on liikaa klappia herkkään ohjaukseen. Toki QS-123:n kämmentuntuma on mitä oivin, mutta herkkää ohjausta vaativat pelit eivät sillä yksinkertaisesti luonnistu. Valitettavasti osa lentosiulaattoreista, joihin QS-123 olisi juuri omiaan, kuuluu juuri näihin ohjelmiin. Sääli ettei niiden ohjausherkkyyttä voida mitenkään säätää.

Analogisen tikun edut vs. haitat

Kotimikrojen peliohjaimet rakentuvat neljän kytkimen varaan. Näiden kytkimien kytkeytyminen kertoo tietokoneelle, mihin suuntaan ohjainta väännetään, jolloin ohjelma osaa reagoida ohjausliikkeeseen. PC- ja Apple II -yhteensopivissa koneissa käytetään sen sijaan analogisia ohjaimia, joissa ohjaussauvan tilaa tarkkailee kaksi potentiometria: yksi pysty- ja toinen vaakasuuntaa. Sauvan liikkeet vaikuttavat kummankin potentiometrin yli olevaan sähkövastukseen, joka välitetään edelleen tietokoneelle. Ohjelma päättelee saamistaan arvoista ohjaimen asennon ja reagoi siihen vastaavasti.

Analogiset ohjaimet ovat kytkinohjaimiin nähden ylivertaisia siinä suhteessa, että ne mahdollistavat käytännössä lähes ääretömän määrän ohjaustiloja suhteessa kytkinohjainten kahdeksaan vaihtoehtoiseen tilaan. Niiden haittana on kuitenkin käytettävän tekniikan korkea hinta kytkimiin verrattuna ja sen ohjainten tekniselle toteutukselle asettamat laatuvaatimukset. Pieni välys, joka ei kytkinohjaimessa häiritse ketään, voi tehdä analogisesta ohjaimesta lähes käyttökelvottoman.

Analogisten ohjainten ongelmana on niiden kalibroiminen, sillä vaikka ohjaimen sauva on käyttäjän mielestä keskiasennossa, potentiometrien ja ohjelman mielestä se ei sitä välttämättä ole. Niinpä kaikissa vertailussa mukana olevissa ohjaimissa Speedkingiä lukuunottamatta on mahdollista trimmata ohjaimen potentiometrit keskelle sauvan ollessa sitä. Kyllä Speedkingissäkin omanlaisensa keskitysviritys on, mutta se ei käytännössä toimi.

Laatutikun näyttää tuntevan siitä, että sen trimmaus tapahtuu ruuvimeisselillä (Ergostick ja Gravis). Tällaisten ohjainten sähköisten komponenttien ja liikkuvien osien arvot ja mitat tuntuvat pitävän kutinsa.

Useimmissa analogisissa tikuissa palautusjousitus voidaan myös kytkeä pois päältä, jolloin tikku liikkuu täysin vapaasti. Käytännön pelikäytössä tämä toiminto on varsin turha ja tarjoaa vain tilaisuuden turhalle välykselle.

Uusi ja hyvä ynnä vanha ja huono kännykkä

Jo vuosi sitten markkinoilla ollut Konixin **Quickshot** ja nyttemmin kuvioihin ilmestynyt Wicon **Ergostick** ovat molemmat tunnettujen kotimikrokännyköiden PC-versioita. Kumpaakin vaivaa välys, mutta Quickshotia huomattavasti suurempi kuin Ergostickiä. Muutenkin näistä kahdesta ohjaimesta on sanottava, että siinä missä **Speedkingiä** riivaa heikko ohjaustuntuma, epäonnistunut keskitys, puuttuvat säätömahdollisuudet, testikappaleen sisällä helisevät osaset, Ergosticksin laadukas toteutus ei jätä juuri mitään muuta toivomisen varaa kuin hinnan, jota tälle tikulle on kertynyt sitten sitäkin enemmän.

Ergostick on myös ainoa tikku, jossa liikevastus selvästi kasvaa ohjauskulman kasvaessa. Näin ohjaustuntuma säilyy jatkuvasti, ja ohjain on pienillä kulmilla hyvin herkkä mutta ehkäisee silti tehokkaasti ohjausliikkeiden ylilyönnit liikealueen reunoihin. Nihkeän kumimainen kahva takaa lisäksi tukevan otteen hikisinkin käsin, eikä ohjainta tarvitse puristaa lainkaan. Tulitusnäppäimet olisin sijoittanut pari kolme milliä taaemmas, mutta joku toinen ▶

voi haluta ne saman verran edemmäs.

Speedking edustaa puolestaan vastakkaista äärilaitaa. Sen ohjaustuntumaa on mahdotonta kuvailla sortumatta alatyylin ilmaisuihin. Lisäksi sen keskittäminen on käytännössä mahdotonta, sillä trimmien asemesta se sisältää keskitysnapin, jonka toimintaperiaate jäänee ikuiseksi arvoitukseksi. Parempi nimi sille olisikin poikkeutusnappi, sillä sen painamisen (jos se suostuu menemään pohjaan) jälkeen ohjaus on jos mahdollista vieläkin enemmän poskellaan. Esimerkiksi lentosimulaattoreissa tämä voi tarkoittaa sitä, että kone ohjaimesta irtipäästön jälkeen menee yhä kiihtyvään vaakakierteeseen...

Pahinta Speedkingissä on kuitenkin se, että tunnetun ja tunnustetun kotikoneohjaimen PC-versiona se mitä todennäköisimmin käy hyvin kaupaksi.

Jyrki J. J. Kasvi

PC-peliohjaimen kytkeminen

Pelkkä peliohjain ei PC:n omistajalle yleensä riitä, sillä useimmat PC-yhteensopivat eivät peruskokoonpanossaan sisällä peliohjainliitäntäkorttia. Usein sellainen kuitenkin toimitetaan peliohjaimen ohessa (esimerkiksi QuickShot QS-113:a ja ohjainkorttia kaupitellaan suht¡ mukavaan yhteishintaan 240 markkaa), ja saa niitä toki erikseenkin, jos pakettiin kuuluva ohjain ei tyydytä laatutietoisen ohjaimen ostajan vaatimuksia.

Tärkeintä on siis varmistua siitä, että kaupasta ulos tultaessa mukana on sekä kortti että ohjain — ja että ohjaimen liitin sopii kortin liittimeen. Jos myymälästä vielä kaiken muun lisäksi löytyy jokin asiakkaan koneessaan pelaama peli, kortti + ohjain-yhdistelmä kannattaa testata tositoimessa. Teoriassa kaiken nimittäin pitäisi toimia aina aivan oivallisesti, mutta käytännön kokemukset neuvovat varovaisuuteen.

Kotona odottaakin ihan toisenmoinen ongelma, sillä liitäntäkortti pitäisi saada ensin koneeseen kiinni, jotta ohjaimen saisi edelleen siihen kiinni. Jos naapurustosta ei löydy ketään, joka suostuu hoitamaan homman pullakahvipalkalla, ei auta muu kuin tehdä se itse.

Kaikeksi onneksi peliohjainkortti on hyvin helppo laittaa paikoilleen eli ei muuta kuin kone auki, yhden korttipaikan (niitähän on yksi vapaana — onhan) takalevy irti, kortti paikoilleen vain lievää väkivaltaa käyttäen (sitä todella tarvitaan), kortti kireälle takalevystä saadulla ruuvilla ja kone kiinni. Pistoke kannattaa ottaa seinästi irti ennen homman aloittamista. Eikä sitten muuta kuin kokeilemaan.

Kaikesta korttien kanssa hästräämisestä säästyy tietysti ostamalla sellaisen PC-yhteensopivan, joka sisältää peliohjainliittimen peruskokoonpanossaan. Tällöinkin kannattaa kuitenkin varmistua siitä, että kyseinen liitin varmasti on tavallisten ohjainten kanssa yhteensopivaa tyyppiä.

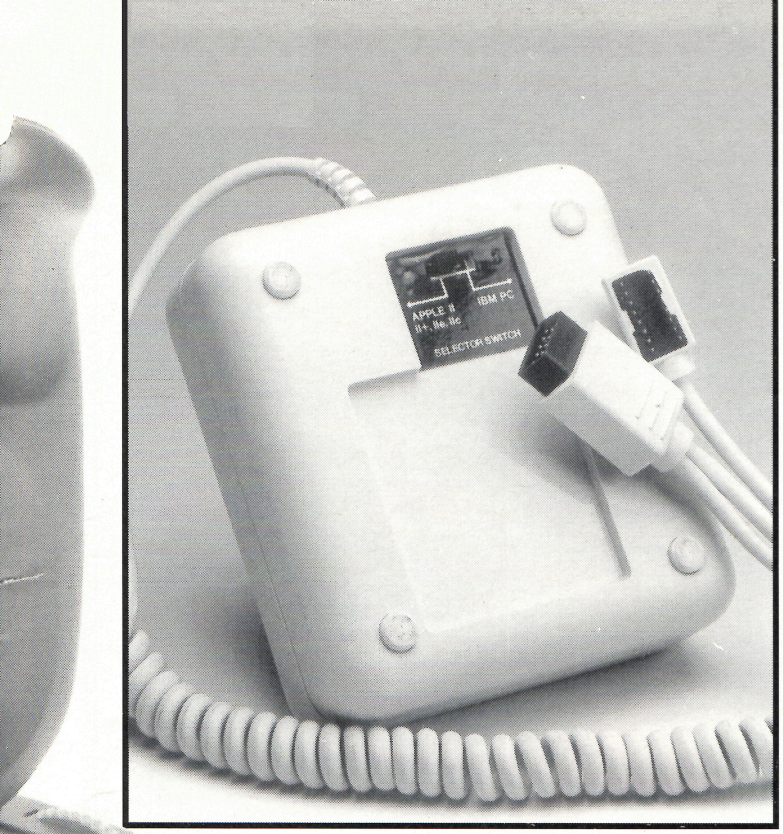


QuickShot Q-123:n ylimääräisen väläyksen kun saisi pois ja liikevastuksen kulman mukaan kasvavaksi niin...

Suncomin Tac1 + on perinteinen PC-tikku käytännöllisellä kierrejohdolla.

Suncomin Starfighter on erikoinen tikku, joka miellyttänee joitakuita.

	Suncom Tac 1 +	Suncom Starfighter	Wico Ergostick
Valmistusmaa:	Kiina	Taiwan	USA
Tyyppi:	tikku	tikku	kännykkä
Hinta:	350 mk	290 mk	350 mk
Maahantuoja:	Toptronics Ky	Toptronics Ky	Toptronics
Puhelin:	(921) 546 666	(921) 546 666	(921) 546 666
Liittimet:	9-, 12- ja 15-napainen	15- napainen	15-napainen
Imukupit:	ei	ei	ei
Automaattitulitus:	ei	ei	ei
Kalibrointi:	käsin	käsin	ruuvimeisselillä
Palautusjousituksen vapautus:	ei	ei	ei
Tulitusnäppäimiä:	3	3	2
Klappia:	jonkin verran	ei todellakaan	hieman
Herkkyys:	erittäin	jaa mikä	erinomainen
Ohjaustuntuma:	kohtalainen	voimaorientoitunut	erinomainen
Yleisarvosana:	★ ★ ★	★ ★	★ ★ ★ ★ ★

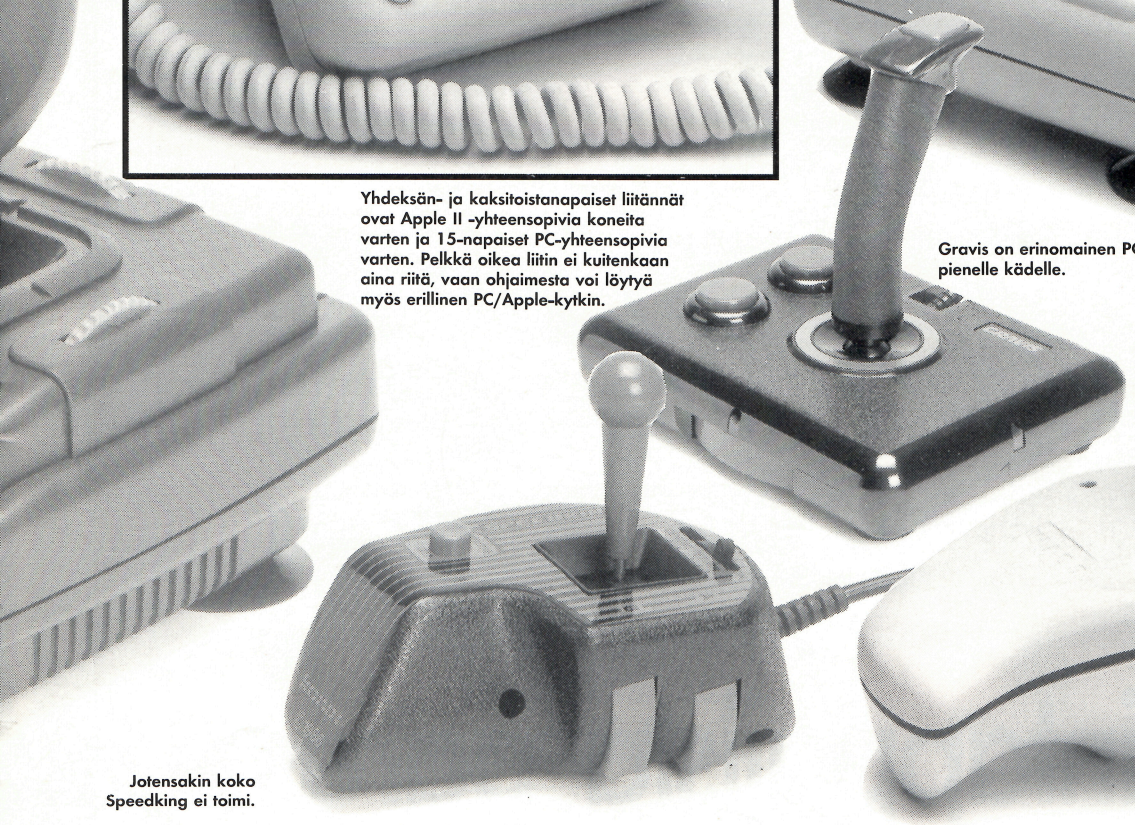


Yhdeksän- ja kaksitoistanapaiset liitännät ovat Apple II -yhteensopivia koneita varten ja 15-napaiset PC-yhteensopivia varten. Pelkkä oikea liitin ei kuitenkaan aina riitä, vaan ohjaimesta voi löytyä myös erillinen PC/Apple-kytkin.



QuickShot QS-113:n hyvät ideat pilattu heikolla toteutuksella.

Gravis on erinomainen PC-kahvaohjain pienelle kädelle.



Jotensakin koko Speedking ei toimi.

Wico Ergostick on hintansa väärtti.

QuickShot QS-113	Speedking	QuickShot QS-123	Gravis
Hong Kong	Englanti	Kiina	Kanada
tikku	kännykkä	kahva	kahva
175 mk / 99mk	199 mk	175 mk / 145 mk	395 mk
Toptronics Ky /Komentokeskus	Sanura Suomi Oy	Toptronics Ky /Komentokeskus	Sanura Suomi Oy
(921) 546 666 / (981) 227 741	(90) 565 3600	(921) 546 666 / (981) 227 741	(90) 565 3600
15-napainen	9-, 12- ja 15-napainen	15-napainen	15-napainen
on	ei	on	ei
on	ei	on	ei
käsin	ei	käsin	ruuvimeisselillä
on	on	on	on (herkkyyden säädössä)
2	2	on	3
aivan liikaa	runsaasti	voi miksi	hieman
riippuu suunnasta	ei sanottavasti	ihan kiva	säädettävä
riippuu suunnasta	olematon	miellyttävä	erinomainen
★	★	★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★

Äänikortit vertailussa



Piipintappajista paras

Viime vuosina PC-koneet ovat kehittyneet huimaa vauhtia. Prosessorit ovat nopeutuneet, kovalevyt ja koneiden suorituskyvyt kasvaneet. Mutta piippi on säilynyt. Tähän asti.

Vasta kolmisen vuotta sitten valkeni eräälle kanadalaiselle yhtiölle, että PC on itse asiassa ääretömän suosittu pelikone. Yhtiön puuhamiehet etsivät sopivaa markkinarakoa ja huomasivat miten Commodore 64 ja muut kotimikrot päihittivät PC-koneet mennen tullen auraalisen nautinnon ollessa kyseessä. Niinpä he suunnittelivat ja toteuttivat Ad Lib -äänikortin, joka pohjautui Yamahan suosittuun FM-äänisynteesiin.

Älykkäinä miehinä he myös lähettivät äänikortteja ja ohjelmointioppaita suurimmille ohjelmistotaloille. Ennen pitkää ensimmäiset Ad Libiä tukevat pelit julkaistiin ja menestys oli taattu. Muutkin valmistajat huomasivat uuden markkina-alueen ja pian myynnissä oli useita äänikortteja, mutta ei standardia.

Näin siis muualla maailmassa. Lukuunottamatta muutamia matkalaukussa tuotuja kortteja, Suomessa ei asiaan kiinnitetty sen kummempaa huomiota. Vasta kuluneen vuoden aikana PC on vakiinnuttanut asemansa pelikoneena suomelaisissa kodeissa.

Valaistuminen olisi tapahtunut paljon aikaisemmin, jos idea PC:stä pelikoneena ei olisi kohdannut vastustusta. Vanhoilliset 'businessmiehet', joiden mielestä PC on ainoastaan ja vain työkone, saivat aikaan sen, ettei vaikutusvaltaisissa piireissä edes uskallettu puhua PC:n peleistä. Vähitellen kuitenkin huomattiin, että kotiin kannetulla PC:llä touhusivat eniten perheen lapset. Eivätkä suinkaan taulukkolaskentaa.

Tuskinpa ensimmäisen PC:n suunnitelleet henkilöt koskaan osasivat edes kuvitella, mitä kaikkea muuta kuin tekstinkäsittelyä ja taulukkolaskentaa heidän koneellaan tultaisiin tekemään. Vuosien saatossa koneesta, jonka kovoa ei ikinä suunniteltu pelejä varten, on tullut maailman suosituin pelikone. Laajennuksilla ja parannuksilla PC:stä on väkisin tehty pelikelpoinen laite. Ja nyt pahamaineisesta piipistäkin on päästy eroon. Lukekaa vertailu, tehkää ostopäätös ja tappakaa se pahuksen piippi peleistänne!

Melkein standardi

Jo vuonna 1987 piipintappamisen aloittanut kanadalainen **Ad**

Lib on saavuttanut maailmalla niin suuren suosion, että sitä voidaan jo kutsua jonkinlaiseksi standardiksi. Jokainen peli, josta löytyy tuki äänikortille, tukee jollakin tavalla Ad Libiä. Tukijoista löytyvät muunmuuassa sellaiset mahtavat ohjelmatalot kuten Sierra On-Line, Electronic Arts ja Activision.

Ensisilmäyksellä Ad Lib ei vakuuta: Ad Libin kookas logo peittää lähes neljäsosan kortista, eikä puolipitkästä kortista löydy komponentteja edes sen vertaa kuin 1200-baudisesta modeemista. Äänen muodostamisesta huolehtii seitsemän FM-piiriä ja kaksi hämärää Ad Libin itse valmistuttamaa erikoispiiriä.

FM (Frequency Modulation) on yksi suosituimmista äänisynteesin muodoista. Sitä käytetään esimerkiksi Yamahan maailmankuuluissa DX-sarjan syntetisaattoreissa. Synteesin taakse kätkeytyvät matemaattiset kaavat ovat pirullisen monimutkaisia, mutta pohjimmiltaan FM perustuu aaltomuotojen modulointiin eri taajuuksilla.

Ad Lib kykenee soittamaan 11 ääntä yhtäaikaa ja siinä on sisäänrakennettu kohinageneraattori ääniefektejä varten. Kortin päädystä löytyy äänentason säädin ja reikä kuulokkeille. Samaan reikään voi liittää myös erillisen vahvistimen, jos haluaa nauttia musiikista oikein kunnolla.

Kortin installointi on lastenleikkiä: PC:n kansi auki, kortti vapaaseen laajennuspaikkaan, kansi kiinni ja menoksi. Varsinaiseen asennukseen ei kulu kuin viisi minuuttia, mutta yleensä pelit joutuu installoimaan uudestaan, jotta ne osaisivat käyttää uutta musiikkikorttia. Poikkeuksiakin löytyy, jotkut pelit tunnistavat automaattisesti asennetun kortin. Valitettavasti tunnistus on vähän niin ja näin, usein saa koettaa monta kertaa, ennenkuin kaiuttimista alkaa tulvia FM-ääntä.

Halvemman Ad Lib kokoonpanon mukana tulee 5 1/4 -tuumainen levyke, jolta löytyy ajuri, testiohjelma ja Jukebox. Tuhatlappusen verran kalliimpi laatikko sisältää myös Visual Composerin, jolla jokainen vähänkin musiikista tietävä saa läiskittyä nuotteja nuottiviivastolle. Testiohjelmalla saa säädettyä äänentason korvilleen sopivaksi. Jukebox soittelee nimensä mukaisesti musiikkia, käyttäjä valitsee listasta mieleisensä kappaleen ja hetken lataamisen jälkeen lempikappale alkaa soida.

Edellä mainittuja kappaleita varten ohjelma käyttää levyllä sijaitsevaa tiedostoa, joka sisältää aaltomuodot instrumentteja varten. Kortti moduloi aaltomuotoja erikorkuisten ja -kuuloisten äänten aikaansaamiseksi. Ad Libin mukaan tiedosto sisältää 150 instrumenttia, mutta käsikirja ei kerro sanallakaan miten näitä instrumentteja muokataan. Kaiken kaikkiaan dokumentointi on Ad Libin suurin kompastuskivi.

Omien äänien tekemisestä kiinnostuneille tiedoksi, että useat ulkopuoliset ohjelmatalot ovat julkaisseet apuohjelmia Ad Libin äänitiedoston editointia varten. Yleensä ne ovat korkeatasoisempia kuin Ad Libin oma editori Instrument Maker, joka pitää ostaa erikseen.

Jukeboxin tuottama musiikki on kuitenkin korkeatasoista, instrumenttiäänet ovat selkeitä, joskin niitä vaivaa FM-synteesin kylmä ja metallinen sävy. Ad Lib kuulostaa 2.000—3.000 markan hintahaarukkaan sijoittuvalta syntetisaattorilta ja sen parhaat äänet ovat iskusoittimia, kuten rummut.

Naapurit vihreiksi kateudesta

Parasta testimateriaalia ovat kuitenkin varsinaiset pelit, ja niistä etenkin tuoreimmat Sierra On-Linen julkaisut. Mainitsemisen arvoisia ovat **Colonel's Bequest, Larry III** ja **Space Quest III**. Tässä kolmikossa musiikki on sävellykseltään niin erinomaista ja hyvin toteutettua, että PC:n piippiin tottuneet luultavimmin pelaavat koko pelin uudestaan läpi vain kuullakseen musiikit. Electronic Artsin **Indianapolis 500, Budokan, Populous** ja **Ski Or Die** sopivat myös mainiosti uuden äänikortin esittelyyn kateelliselle naapurille.

Commodore 64:lla Englannissa uransa aloittanut Rob Hubbard vastaa nykyään kaikkien Electronic Artsin pelien musiikkipuolesta, ja hän on varmasti yksi kaikkien aikojen parhaista pelimusiikkien säveltäjistä. Populouksen mystinen ja tumma musiikki, Budokanin itämainen ja Ski Or Dien rivakka rock-revittely luovat kaikki tunnelmaa tavalla, jota tavallinen PC:n käyttäjä ei usko ennen kuin kuulee omin korvin.

Ad Lib on parhaimmillaan juuri Ski Or Diessa. FM-synteesin metalliset äänet sopivat kuin nyrkki silmään amerikkalaistyyliseen rokahtavaan kappaleeseen. Musiikki on selkeää ja sen stereokuva on mukiinmenevä. Hubbardin viimeistelyn huomaa sähkökitarasooloissa, jotka menevimmillään kuulostavat kuin suoraan joltain AOR/Pop-Rock-levyltä äänitetyiltä. Kohinageneraattoria käytetään tehokkaasti Indianapolis 500:ssa renkaiden ulvomisen matkimiseen.

Yhteensopivuusongelmia ei liiemmin ole. Vain todella tehokkaiden PC-koneiden omistajilla saattaa olla pulmia, mutta vielä 25 MHz 386-koneessa kortti toimii moitteettomasti. 486-koneissa ongelmia on kuitenkin ilmennyt.

Halpa ja hyvä (onko sellaisia?!)

Amerikkalainen/singaporelainen Creative Labs on iskenyt kultasuoneen yhdistäessään samaan korttiin oman **GameBlasterinsa**, Ad Libin, äänen digitoijan, MIDI-kontrollerin ja joystick-kortin. Erikseen ostettuina samanlainen kasa maksaisi yli 4.000 markkaa, joten onkin aihetta pyöristää huulia kun hintalapussa lukee (hieman myyjästä riippuen) jotakin 1.300:n ja 2.200 markan väliltä.

Kortin ehkäpä paras ominaisuus on sen Ad Lib -yhteensopivuus. Koska pelkkää SoundBlasteria tukevia pelejä on erittäin harvassa (**Times Of Lore, Budokan** ja muutama Sierran peli), takaavat Ad Libiä vastaavat FM-piirit mukavan kokoisen softatuen. FM-piireistä ei ole vaivauduttu edes pyyhkimään sarjanumeroita pois, joten ne ovat hyvin suurella todennäköisyydellä täysin standardit. Mittavissa testeissä en ole onnistunut löytämään yhtään peliä, joka tukisi Ad Libiä, muttei toimisi SoundBlasterin kanssa.

Yhtiö toi vuosi sitten markkinoille GameBlasterin, mutta se ei saanut tuulta siipiensä alle, luultavasti Ad Libin (tai sen yhteensopivuuden puuttumisen) takia. Toinen painava syy on varmasti sen äänisynteesi, joka on CL:n oma viritys ja on tasoltaan Atari ST:n ja Amstradien kotimikrojen luokkaa (eli ei järin hyvä). CL on siirtänyt oman synteesinsä uuteen korttiinsakin. Creative Music Systems-piirit tuottavat 12-äänistä musiikkia yhteistyössä D/A-muuntimen (Digital to Analog) kanssa. D/A-muunnin muuttaa myös digitoidun äänen takaisin kuunneltavaan muotoon käyttäen apunaan DMA-äänikanavaa (Direct Memory Access). Nämä kaksi kontrolloivat myös MIDI-liitintä, joka toimii joystick-liittimenä MIDIn ollessa pois päältä.

Ennen kuin MIDIstä jotain ymmärtävät innostuvat, täytyy heitä hieman toppuutella, sillä kortista ei löydy suinkaan MIDI-liittimiä (5-piikkinen DIN). Jos MIDIä aiotaan käyttää, täytyy ostaa ulkopuolinen MIDI-laatikko. Tämä on yleinen ilmiö, sillä Rolandin LAPC-1 käyttää aivan samanlaista systeemiä. MIDI-standardi on kuitenkin sellainen ilmiö, että lähes joka valmistajalla on siitä oma käsityksensä, ja siksi SoundBlasterin ja Rolandin MIDIt eivät ole yhteensopivia.

Kortin päädystä löytyy äänentasosäätimen lisäksi pikkujakki kuulokkeita tai vahvistinta varten, 15-piikkinen D-liitin (MIDI/joystick) ja, hämmentävää kyllä, pikkujakki mikrofonia varten. Kortin mukana tulevalla Voxkit-ohjelmalla voi nimittäin digitoida musiikkia ja omia höpinöitään tietokoneeseen sisälle. Samalla ohjelmalla voi sitten tallentaa kuolemattomat juttun- ▶



SoundBlasterissa on samassa kortissa GameBlaster, AdLib, äänen digitoija, MIDI-kontrolleri ja joystick-kortti.

sa levykkeelle ja myöhemmin, sopivan tilaisuuden tullen, pistää PC juttelemaan mukavia. Talking Parrot -ohjelmalla voi puhua mikrofoniin ja ruudulla päätään aukova papukaija toistaa sanomasi hetken päästä.

Rahansäästössä suurena apuna on iso D-liitin, se mokoma kun vastoin kaikkia odotuksia toimii joystick-liittimenä. Samalla ongelmat alkavat. SoundBlasterista löytyy kasa jumppereita, jolla saa määriteltyä esim. mitä keskeytystä kortti käyttää, mihin osoitteeseen sen I/O menee, DMA-kanavan käytön ja joystick-liittimen käytön. Jos koneesta löytyy jo esimerkiksi joystick-kortti ja korttimodeemi, joutuu varmasti säätelemään jumppereita useampaankin otteeseen.

Plussapuolelta löytyy kerrassaan erinomainen, kattava ja helppokäyttöinen käsikirja. Se on luonnollisesti englanniksi, mutta eiköhän taloudesta löydy aina joku sen verran kielitaitoinen, että jumpperiongelmat selviävät.

Mukana tuleva ohjelmisto on Voxkitiä lukuunottamatta lähes hyödytöntä tavaraa. Ideat, kuten puhuva papukaija, ovat hyviä, mutta toteutuksen taso on kelvoton. Intelligent Organ antaa soitella näppäimistöltä lurituksia kortin antaman rumpukompin päälle, mutta ei tee oikeutta kortilla muhivalle teholle. Voxkit on äänen digitoinnin ansiosta hauska 'lelu', jolla leikkii pitkänkin aikaa. Isot samplet (digitoidut äänet) voi rutistaa kokoon, jotta ne eivät vie tilaa kovalevyltä, mutta samalla äänen laatu kärsii.

Laatu maksaa rahaa

Mainioista syntetisaattoreistaan tunnettu Roland on saanut markkinoille jo useita PC:n piipin korvaavia laitteita. Mallit MT-100, MT-32, CM-32L ja CM-64 ovat perustuneet enemmän tai vähemmän ulkoiseen äänimoduuliin ja koneen sisälle asennettavaan korttiin. Kortti lähettää MIDI-signaalin ulkopuoliseen moduuliin ja se puolestaan aikaansaa kuultavan äänen. Uusi **LAPC-1** onkin Rolandin ensimmäinen juuri PC-koneeseen asennettava äänikortti. Tämän huomaa parhaiten siitä, että kovinkaan monesta pelistä ei löydy suoraa tukea LAPC-1:lle, vaan jos Rolandin laitteita tuetaan, on tuki LAPC-1:n edeltäjälle MT-32:lle.

Useimmissa tapauksissa tämä ei aiheuta ongelmia, mutta esimerkiksi Electronic Artsin pelit ovat hyvin nirsoja kortin suhteen. Jos pelaa vaikkapa jotain Sierran peliä ja yrittää sen jälkeen käynnistää vaikka Ski Or Dien, peli kyllä käynnistyy, mutta kortti kieltäytyy yhteistyöstä. Tällöin ei auta muu kuin vääntää virta pois koneesta ja aloittaa alusta. Jos virran kytkemisen jälkeen ensimmäinen ladattava peli on Electronic Artsin, toimii kortti moitteettomasti.

Omituisuuksia on esiintynyt myös Indianapolis 500:ssa, jossa (ilmeisesti) kortti sai aikaan sen, että väännettäessä joystickia vasemmalle, heilahtivat renkaat vilkkaasti oikealle ääriasentoon. Peliä pelanneet tietävät, mihin tämä johtaa radalla, jossa on mutkia vain vasemmalle. 'Bugi' hävisi, kun pistin koneen pois päältä, uudelleen päälle, ja boottasin koneen turbo-moodissa.

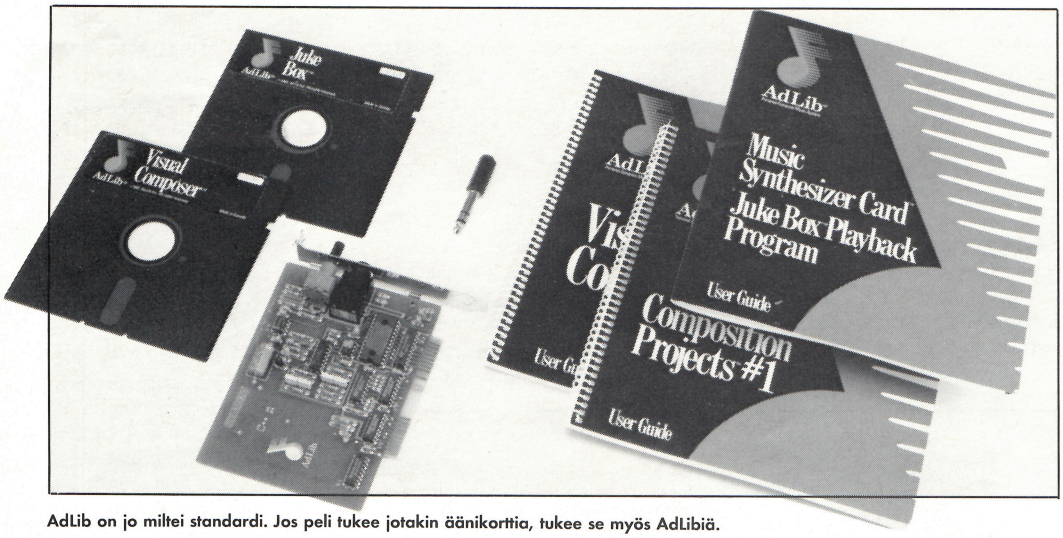
Pelimaailman kummallisuuksiin pitää myös lukea Ultima VI:n toiminta LAPC-1:n kanssa. Musiikkia ei kuulunut laisinkaan, ja alkuintro hidastui todella paljon. Normaalisti intron katseluun kuluu muutama minuutti, Rolandin kortin kanssa siihen olisi mennyt varmasti parisen tuntia. Vikaan ei ole vielä löytynyt korjausta.

LAPC-1 on täyspitkä kortti, eikä siten sovi aivan jokaiseen laajennuspaikkaan. Kortti on tungettu aivan täyteen elektroniikkaa, nopeasti laskien piirejä löytyy lähemmäs neljäkymmentä. Useimmat niistä ovat Rolandin valmistuttamia erikoispiirejä. LA32-äänisiru pitää sisällään 128 instrumenttia ja pystyy musisoimaan 8 instrumentilla ja 1 rytmiosiolla yhtäaikaa 32-äänisesti.

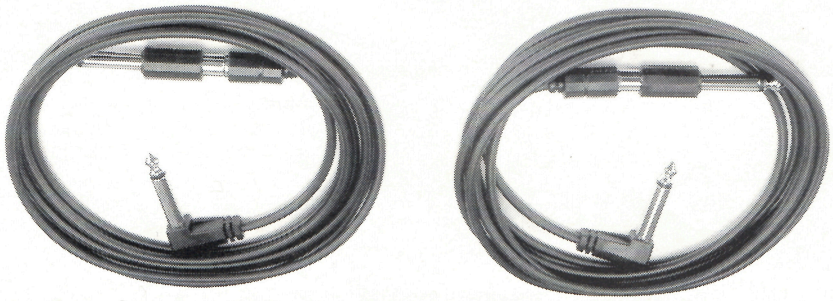
Kortilta löytyy myös BOSSin, Rolandin rytmeistä huolehtivan tytäryhtiön, rytmisiru. Siitä löytyy kasa erilaisia lyömäsoittimia; rumpuja, congoja, bongoja, lehmänkelloja, lautasia ja muita. Siruun on varastoitu myös 33 PCM-ääniefektiä (Pulse Code Modulation). Niinpä LAPC-1 osaa haukkua, kirkua, nauraa ja paljon muuta.

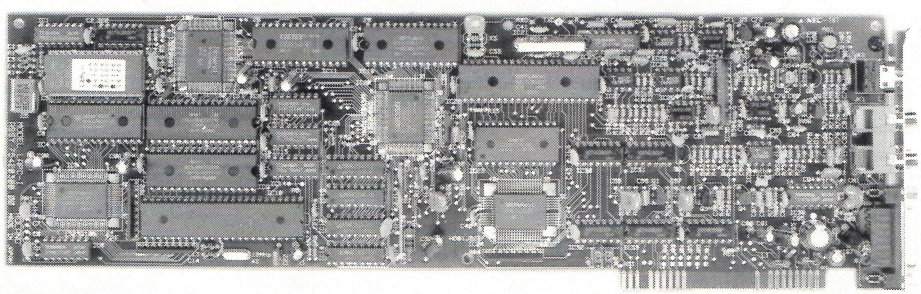
FM-äänisynteesin sijasta Roland on päätynyt LA-synteesiin. Vaikka se on aivan yhtä monimutkainen, on sen toimintatapa aivan erilainen. Ensin instrumentista otetaan sample, sitten siitä erotellaan tärkeimmät osat ja nämä tallennetaan korttiin. Soiton aikana kortti lisää itse instrumentti-sampleen puuttuvat osat. Näin saadaan aikaan erinomainen sointi. Ero on helposti korvinkuultavissa verrattuna FM-pohjaisiin Ad Libiin ja SoundBlasteriin. Täyteläisempi, kirkkaampi ja kuulaampi sointi maksaa toki rahaa, ja LAPC-1 maksaakin suurinpiirtein tuplasti sen mitä kilpailijansa.

Kortin päädystä löytyy 15-piikkinen D-liitin erikseen myytävää MIDI-laatikkoa varten. Sen yläpuolella sijaitsee kaksi kappaletta RCA-liittimiä stereoihin kytkemistä varten. Korvakuulokkeiden ystäville löytyy vielä pikkujakki.



AdLib on jo miltei standardi. Jos peli tukee jotakin äänikorttia, tukee se myös AdLibiä.





Rolandin LAPC-1 on täyspitkä kortti, jonka äänisiru pitää sisällään 128 instrumenttia.

Ronskisti paikoilleen

Kortin installointi on huomattavasti vaikeampaa kuin kahden muun kortin. Täyspitkä kortti pitää pujottaa paikalleen tietyssä asennossa, eikä tämä ahtaammissa koneissa onnistu ensimmäisellä kerralla. Siinä vaiheessa, kun kortin lopullinen paikalleen painaminen vaatisi tietynasteista väkivaltaa, loppuu tottumattomimmilta kortinasentajilta rohkeus. Täynnä tavaraa oleva kortti kun natisee ja rutisee, eikä siitä meinaa saada kunnon otetta. Kortista sojottaa kaikenlaisia vastuksia, jotka näyttävät siltä, että ne menevät poikki, kun niitä hieman katsookin. Kortti sujahtaa kuitenkin paikal-

leen vastalauseitta, kun vain kunnolla painaa kortin päältä.

Kortin asennuksen jälkeen tyytyväinen käyttäjä joutuu etsimään jostain korttia tukevan pelin, sillä LAPC-1:n mukana ei tule tavuakaan ohjelmistoa. Edes jonkinlainen testiohjelma, jolla voi testata kortin toimivuuden, olisi erittäin tervetullut. Ohjelmiston puute on lievästi sanottuna raivostuttavaa, ja onkin erittäin suotavaa, että maahantuoja vastaisuudessa sisällyttäisi pakettiin jonkinlaisen ohjelmistopaketin.

Muutama tuore PC-peli näyttää nopeasti kortin kyvyt. Kortin uutuuden takia useimmissa peleissä valittavana on vain MT-32, jolloin 33 ääniefektiä jäävät käyttämättä. Massiivisimmat musiikit löytyvät eittämättä Sierra On-Linen uusimmista peleistä. Etenkin Leisuresuit Larry III on Rolandin kortin kera niin lähellä elokuvaa, että termille 'interaktiivinen elokuva' löytyy viimeinkin käyttöä. Indianapolis 500:ssa moottorin äänet olivat erittäin jykevät, mutta valitettavasti kortin sisuksista löytyvä kaikulaite on jätetty päälle. Kaikuvat moottorinäänet eivät pidemmän päälle ole mannaa korville.

Kaiken kaikkiaan Roland on hintansa arvoinen. Äänet ovat kevyesti joukkion parhaat ja käsikirja on pätevä. Mustavalkoinen käsikirja auttaa hyvin aloittelijaa ja pidemmälle ehtineitäkin on muistettu parilla kappaleella MIDIn ohjelmoinnista.

Vaihtoehtojakin löytyy

Markkinoilla (ei välttämättä Suomessa) on nykyään vino pino muitakin PC:n piipin kukistamiseen tarkoitettuja laitteita. Roland on LAPC-1:n lisäksi julkaissut **MT-32:**n, joka on ulkopuolinen moduuli ilman BOSSin rumpu- ja ääniefektiosiota. Ammattimaisempi versio tästä on **CM-32L,** josta on myös isompi versio, **CM-64.** Rahamiehille löytyy vielä **MT-100.**

Hinta-laatusuhteeltaan hyvätasoisia syntetisaattoreita valmistava Casio on julkaissut CT-460-äänimoduulin. Ilmeisesti tämän sisäänasennettava korttiversio kantaa nimeä CSM-1. MIDI-kortin avulla saa ohjattua tarkoitukseen tehtyä MT-540-syntetisaattoria.

Hieman tuntemattomampia kortteja ovat **Innovation** ja **Bank Street Music Writer.** Kummallekaan ei ohjelmatukea liiemmin löydy. Itse asiassa Bank Street Music Writer on Mindscapen musiikkiohjelma, jonka mukana tulee äänikortti. Käyttäjä saa sävellellä perinteiseen tyyliin asettamalla nuotteja näytöllä olevalle nuottiviivastolle, ja musiikin saa kuuluviin paketista löytyvällä köyhännäköisellä äänikortilla.

Musiikki- ja tietokonealan jättiläiset, Yamaha ja IBM, ovat myös julkistaneet äänikortit. Yamahan, FM-synteesin isän, kortti kantaa nimikettä **FB-01 FM Sound Generator**. Se sisältää suurinpiirtein samat tavarat kuin Yamahan DX-7-syntetisaattori. IBM:n **PC Music Feature Card** on jenkeissä saavuttanut jonkinmoista suosiota, mutta sitä ei tue kovinkaan moni muu ohjelmistotalo kuin Sierra On-Line. Sierran pelien mukana tulevissa mainoslapuissa kerrotaan IBM:n kortin olevan äänenlaadultaan Ad Libin tasoa, mutta huomattavasti kalliimman.

Yhteen vedettynä

Kaikki kortit tuottavat positiivisen yllätyksen PC:n alkuperäisen piipin kanssa tapelleelle. Jos olet joskus kuullut mihin Amiga pystyy, tulet pettymään muihin kortteihin paitsi Rolandiin. Sen äänet voittavat puhtaudessaan jopa Amigan.

Ad Lib on peruskortti ja sen ohjelmatuki on suuri ja kasvaa koko ajan. Sen hinta-laatusuhde ei kuitenkaan ole paras mahdollinen.

Vertailun paras hinta-laatusuhde on ilman muuta SoundBlasterilla. Toimiva joystick-kortti, GameBlaster, Ad Lib, digitoija ja MIDI samassa kortissa alle kahteen tuhanteen on aikamoinen temppu. Alkuperäinen GameBlaster on ääneltään vertailun huonoin, mutta Ad Lib -yhteensopivuus takaa suuren softatuen ja mukiinmenevät äänet. Rolandin kortille ei löydy vielä kunnolla tukea, mutta hinnan laskiessa ja myynnin kasvaessa korttia tukevien pelienkin määrä kasvaa.

Valinta on pääasiassa rahasta kiinni. Jos on varaa Rolandin LAPC-1:een, osta se. Muussa tapauksessa et voi tehdä parempaa sijoitusta kuin SoundBlaster.

Petri Teittinen

	Ad Lib	Ad Lib + Visual Composer
Maahantuoja:	Toptronics Ky, puh. (921) 546 666	Toptronics Ky, puh. (921) 546 666
Hinta:	1280 mk	1780 mk
Sisältö:	Ad Lib -äänikortti 1 levyke (testiohjelma, Jukebox, Ad Lib -ajuri) 1 plugi	Ad Lib -äänikortti 2 levykettä (testiohjelma, Jukebox, Ad Lib -ajuri, Visual Composer) 1 plugi
Äänenlaatu:	★ ★ ★	★ ★ ★
Hinta-laatusuhde:	★ ★ ★	★ ★ ★
Paketin oheiset:	★ ★	★ ★ ★
		Hinta/laatusuhde huonompi, sillä Visual Composer nostaa hintaa kohtuuttomasti.



	SoundBlaster	SoundBlaster	Roland LAPC-1
Maahantuoja:	Terton Oy, puh. (90) 294 2912	Toptronics Ky, puh. (921) 546 666	Fazer Musiikki Oy, puh. (90) 435 011
Hinta:	1495 mk (MIDI-liit. 360 mk)	1880 mk (MIDI-liit. 880 mk)	3290 mk
Sisältö:	SoundBlaster-äänikortti kaksi 5 1/4-tuum. levykettä (testiohjelma, SoundBlaster-ajuri, Intelligent Organ, Voxkit, Talking Parrot) yksi 3,5-tuum. levyke (samat ohjelmat) 1 välijohtoH	SoundBlaster-äänikortti kaksi 5 1/4-tuum. levykettä (testiohjelma, SoundBlaster-ajuri, Intelligent Organ, Voxkit, Talking Parrot) yksi 3,5-tuum. levyke (samat ohjelmat) 1 välijohtoH	Roland-äänikortti 2 johtoa
Äänenlaatu:	★ ★ ★ (Ad Lib) ★ ★ (CMS)	★ ★ ★ (Ad Lib) ★ ★ (CMS)	★ ★ ★ ★ ★
Hinta-laatusuhde:	★ ★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★
Paketin oheiset:	★ ★ ★	★ ★ ★	★



Testissä sotilaskonesimulaattorit:

Tappajat taivaalla

Vapaudenpatsaan kiertely Cessnalla voi olla hauskaakin, jos esimerkiksi rairuohon kasvatus on pääharrastuksena, mutta ilmataistelu se on miehen mitta. Ja valinnanvaraahan löytyy, liki ammuskelupeleistä aina miljoona miljoona nappia -versioihin.

Jostain oudosta syystä sotilaskonesimulaattorit keskittyvät lähes täysin nykyaikaisiin koneisiin. Mutta kun kaikki on jo parhaimmillaan muutamaan kertaan simuloitu, alkavat katseet kääntyä edellisiin maailmansotiin.

Korkkarinsa puhki selanneet pääsevät vihdoinkin aina hymyilevän Battler Brittonin kenkiin ja pian myös von Richhoffenin saappaisiin. Mitäköhän seuraavaksi? Wright A-1 Dropping Do-do?

Käsittelemme asiaa maailmansotajärjestyksessä.

Vain Ressu puuttuu

Ensimmäinen maailmansota on toistaiseksi ilman lentosimulaattoria, mutta ohjelmistotalojen julkaisulistat kertovat sen olevan tulossa muotiin.

Erinomaisen Warheadin ohjelmoinut Glyn Williams työskentelee parasta aikaa **Fokkerin** (työnimi) parissa. Pelissä ruudun voi jakaa vaakasuoraan puolesta välistä kahtia, jolloin kaksi pelaajaa voi taistella toisiaan vastaan.

Dynamixinkin listalta löytyy ensimmäiseen isoon rytinään sijoittuva peli, **Red Baron**. Peli käyttää hyväkseen mainiota 3-Space-systeemiä, ja ensimmäiset valokuvat näyttävät todella hyviltä. Punaisen Paronin kolmitason tunnistaa heti, niin hyvin vektorikoneet on suunniteltu.

Interaktiivisista elokuvistaan (tarkoittaa isoa hyvännäköistä peliä, joka on yleensä tylsä kuin mikä) tunnettu Cinemaware viimeistelee juuri **Wingsiä**, jossa sekoittuvat elokuvamaiset välikohtaukset, jännittävä juoni, spritet ja vektorigrafiikka, sekä lentokoneen ulkopuolelta kuvatut toimintakohtaukset.



Liika-annos James Bondia ei sovellu esimiehelle.

Aika näyttää, onko näistä ensimmäisen maailmansodan lentävistä häkkyröistä simulaation aiheiksi.

Banzai! Kamikaze! Äitii!

Toisen maailmansodan simulaattoritaivasta hallitsee paremmin seikkailupeleistään tunnettu Lucasfilm, joka on hieman outo lintu simulaattoritaivaalla. Yhtiön ensimmäinen simulaattoriksi luokiteltava peli oli **Battlehawks 1942**, joka sijoittuu Tyynenmeren taisteluihin.

Pelaaja saa valita, lentääkö hän amerikkalaisten vai japanilaisten puolella, ja osallistua kuuluisiin taisteluihin kuten Midwayhin joko hävittäjällä, syöksypommittajalla tahi torpedopommittajalla.

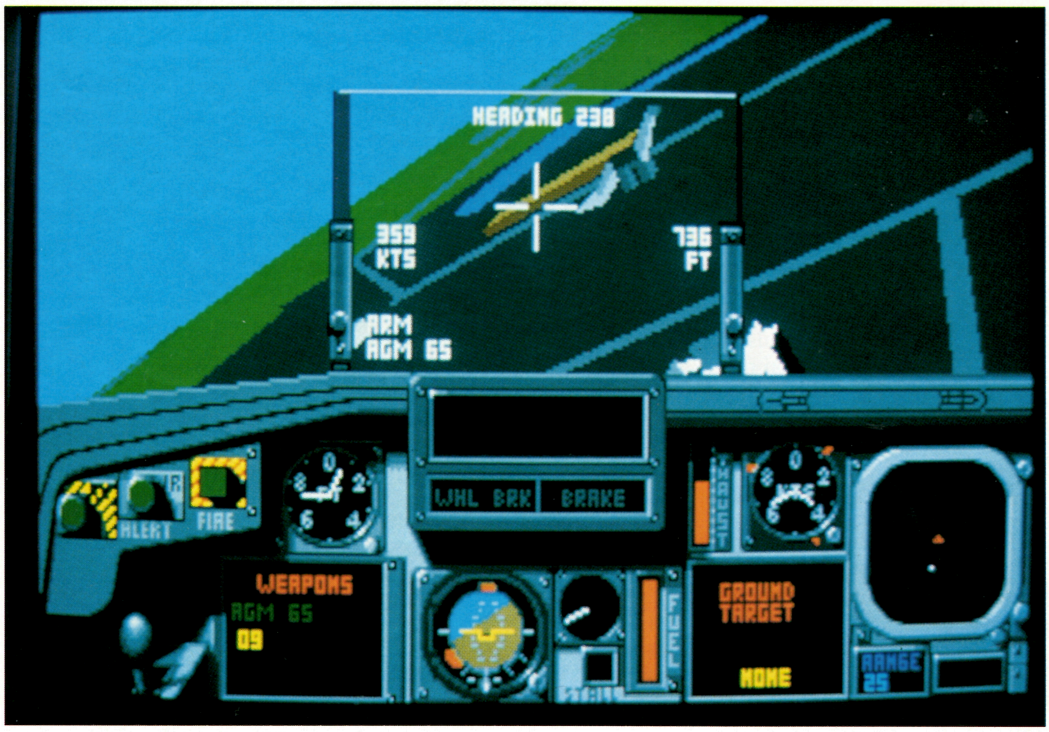
Tekniikaltaan Lucasfilmin lentosimulaattorit eroavat selvästi muista 'täysiverisistä' simulaattoreista. Vaikka ohjaamo ja mittaristo onkin toteutettu aivan normaalisti ja horisonttikin muodostetaan vektoreista, on lentokoneet ja laivat tehty spriteillä. Tämän ansiosta viholliskoneet näyttävät huomattavasti aidommilta ja paremmilta kuin vektoriveljensä.

Haittapuolena vain on se, että jos lentokonetta ei ole kuvattu tarpeeksi monesta suunnasta, näyttävät sen liikkeet taivaalla nykiviltä ja hypähteleviltä. Li-

säksi muiden koneiden lento näyttää silloin tällöin uhmaavan kaikkia fysiikan lakeja, mutta tämä on pikkuvika. Huomattavan positiivista on se, että pelaaja ei ole yksin vihollista vastassa, vaan mukana lentää yleensä kone pari.

Battlehawksissa vektorien ja spritejen yhdistäminen on vielä jonkin verran lapsenkengissään ja kuvailtua nykimistä ja hyppimistä esiintyy harmittavan paljon. Tietokoneelta vaaditaan lisäksi paljon tehoa, että se jaksaa pitää ruudunpäivityksen siedettävissä nopeuksissa, vaikka ruudulla olisi paljonkin tavaraa.

Battlehawksiin on sentään onnistuttu tunkemaan paljon kaikenlaista kivaa, josta mainittavin on ominaisuus katsella tapahtumia jälkeenpäin kuin videonauhurilla. Tässä videonauhurissa ei kuitenkaan ole kovinkaan paljon toimintoja, mutta vihulaisen mereen putoamisen katseleminen jälkeenpäin onnistuu tyydyttävästi.



Tosimies ei käytä ohjuksia. Törmäysvauhti! Banzai!

Harvoin on niin moni...

Lucasfilm huomasi myyntilukujen perusteella, että he olivat osuneet kultasuoneen. Ohjelmoijille kävi käsky jatko-osan kehittämisestä ja tulos on **Their Finest Hour: Battle Of Britain**. Kuten nimikin kertoo on kysymys taistelusta Englannista, vastakkain RAF ja Luftwaffe. Pelaaja saa vapaasti valita Adolf Gallandin ja Battler Brittonin välillä.

Kun Battlehawkissa ei oikeastaan ollut eroa, kumman koneilla lensi (lukuunottamatta erinäköistä ohjaamoa ja erikokoisia ammuslippaita), on Battle Of Britainissa osapuolien välillä hyvinkin suuria eroja. RAF taisteli nimittäin maansa puolustamiseksi, ja sen puolella olevat lentävät pääasiassa vihollisen pommikoneiden torjuntalentoja. Pommikoneita ei tässä pelissä löydy englantilaisten lentokentiltä, vaan edustettuina ovat hävittäjäklassikot Spitfire ja Hurricane.

Englannin puolella pelaavalle löytyy myös jokunen kiperämpi tehtävä. Niissä partioidaan tiettyä aluetta Englannin kanaalin yläpuolella, ja yleensä paikalle sattuu saksalaisten lentue. Lentueessa on yleensä kolmesta kahdeksaan ME-109:ää, joten ylivoima on valtava.

Kuten Battlehawksissakin, pelaaja ei välttämättä ole yksin murskaavaa ylivoimaa vastassa, vaan taivaalla saattaa olla myös muita omia koneita.

Saksalaisissa koneissa onkin valinnan varaa. Hävittäjistä löytyy Me 109 ja 110, syöksypommittajista Stuka ja Ju 88 sekä keskiraskaista pommikoneista Heinkel He 111 ja Dornier 17. Ja kaikki koneet ovat jokaista näkymää myöten aitoja.

109:ä lukuunottamatta joka koneesta löytyy vähintään takaampuja, pommikoneissa eri ampumoita on jopa viisi ja pelaaja joutuu hoitelemaan niitä kaikkia. Lisäksi konekin pitäisi pitää ilmassa ja pudotella vielä pommeja. Onneksi ohjauksen ja tulituksen saa tietokoneen ohjaukseen, jotta pommitukseen voi keskittyä täysin rinnoin. Tietokone ei kuitenkaan tässä tapauksessa tee yhtä hyvää työtä kuin ihminen, joten tietokoneen ei kannata antaa touhuta liikaa.

Puhuttaessa kivoista ominaisuuksista, löytyy myös BOB:sta vastaavanlainen 'videonauhuri' kuin Battlehawkissa. Senkin toimintoja on paranneltu ja nyt pelaaja itse kytkee kameran päälle haluamaansa aikaan. Mittaristossa näkyy lukema, joka kertoo paljonko nauhaa on vielä jäljellä. Nauhan loppumisen jälkeen pääsee parilla nappulanpainalluksella katsomaan kuvattua nauhaa. BOB:ssa pelaaja voi kelata nauhaa eteen- ja taaksepäin, sekä katsoa tapahtumia useasta eri kuvakulmasta, mm. vihollisen ohjaamosta. Ja mikä parasta, parhaat suoritukset voi tallentaa levylle ja kiusata tuttavia ad infinitum.

Toinen mielenkiinnon ylläpitävä ominaisuus on erillinen Mission Builder -ohjelma, jolla jokainen saa parissa minuutissa tehtyä uusia tehtäviä. Ohjelmalla määritellään vain omien ja vihollisten lukumäärä sekä konetyyppi, koneiden nousu- ja laskupaikat sekä muutama suunnistuspiste. Tietokoneen ohjauksessa olevat koneet lentävät näiden pisteiden väliä ja palaavat sitten tukikohtaan.

Erittäin hauska tehtävä on esimerkiksi pistää itsensä kymmeniä viholliskoneita vastaan. Peli asettaa rajoituksen sille, miten monta konetta voi olla ilmassa yhtä aikaa (15), mutta tämänkin voi kiertää näppärästi. Kun viimeinenkin vihollinen on tuhottu ja pelaaja huokaisee helpotuksesta, ilmaantuu taivaanrantaan seuraava laivue, kun tehtävän suunnittelija on nokkelasti määritellyt hyökkäysaaltojen lukumääräksi vaikkapa viisi. Näin pelaajan kimppuun tulee 5 x 14 konetta. Ihme on, jos ei omasta koneesta polttoaine tai ainakin ammukset lopu kesken.

Roolipelin makua antaa tulosten tallennus, ylennykset ja mahdollisuus pistää vaikka oma alter ego siipimieheksi tietokoneohjaukseen. Ja sokurina pohjalla on mahdollisuus taistella oma Battle of Britain, missä yksittäiset tehtävät vaikuttavat sodan kulkuun.

Battle Of Britain käyttää samanlaista vektorien ja spritejen sekasotkua kuin edeltäjänsäkin, mutta ohjelmarutiineja on selvästi hiottu. Nyt peli on todella nopea, kun toimintaa on ruudulla vähän, eikä hidastu hirveästi, vaikka koneita ja ammuksia vilisisi ruudun täydeltä.

Koneiden animaatiotakin on parannettu selvästi. Lentokoneet näyttävät jo lentävän aidosti, ja tekevät jopa upeita kohtilentoja väistäen aivan viime hetkessä.

BOB on kaikessa Battlehawksin paljon parannettu versio ja ehdoton ostos vähänkin lentämisestä kiinnostuneille.

Tuhkaa taivaalla

Sekä Battlehawks että BOB edustavat II maailmansodan kirkkainta kärkeä. Toki löytyy myös muita, mutta net ohitamme pikaisella maininnalla.

U.S. Goldin **Dambusters** pistää pelajaan Lancasterin ohjaimiin ja patoja pommittamaan, Gremlinin **Night Raiderissa** ohjataan torpedopommittajaa Bismarckia upottamassa. Kumpikin peli on saman ohjelmoijan tekemä ja muistuttaa enemmän peliä kuin simua.

Unohtaa ei sovi MicroProsen muinaismuistoa **Hellcat Ace**, joka sijoittuu Battlehawksin aikaan ja paikkaan, vaikka tasoero on sama kuin vedellä ja konjakilla.

Ja sitten pääsemmekin nykyaikaisiin koneisiin F-järjestyksessä.

Iskevä Kotka

Vuosia sitten lähes tuntemattomalta amerikkalaiselta ohjelmistotalolta MicroProselta tuli peli nimeltä **F-15 Strike Eagle**. Jopa siihen aikaan peli oli uskomattoman hyvä ja sitä hakattiin ▶

päivät läpeensä. Sittemmin MicroProse on noussut ehdottomaksi ykköseksi simulaatioiden valmistajana. PC:n F-15 Strike Eagle kärsii vanhuudesta, mutta yhtiö korjasi puutteen **F-15 Strike Eagle II:lla**, joka on oikeastaan vain päivitetty versio vanhasta.

Pelissä valitaan ensin yksi muutamasta valittavissa olevasta taistelualueesta, luetaan tehtävä, ladataan koneen siivet täyteen aseita ja revitetään taisteluun. F-15 Strike Eagle II on reipasta ilmataistelua alusta loppuun asti. MicroProse on tinkinyt perinteisestä 'viimeistä pilkkua myöten realistinen'-asenteestaan ja tehnyt lentosimun, joka hylkää aloittelijoille vaikeat niksit ja siirtyy suoraan asiaan.

F-15 Strike Eagle II käyttää ensimmäisenä lentosimulaattorina PC:n VGA-moodin 256 väriä horisontin ja maiseman syvyysvaikutelman tehostamiseen. Vaikutelma on tehokas, mutta grafiikan nopeus kärsii niin paljon, ettei 256-moodia viitsi pitää päällä muuten kuin esittelymielessä.

Muodikkaita kuvakulmia on F-15 SE II:ssa vaikka muille jakaa. Pelistä löytyy mm. automaattinen Ohjaaja-toiminto, jolla kuka tahansa voi tehdä omia Top Gun -elokuvia. Kun Ohjaaja on kytketty päälle, näyttää peli automaattisesti kaikki etenemiselle tärkeät tapahtumat hienoista kuvakulmista. Kesken lennon kuvaan voi yllättäen ilmaantua kuva ohjuspatterista, joka laukaisee ilmatorjunta-ohjuksen kaukaisuuteen. Kun ammut ohjuksen, peli näyttää heti koneen ulkopuolelta, kuinka ohjus singahtaa siiven alta lieska perässään. Ohjuksen osuminen maaliinsa näytetään tietysti myös.

Jos etsii vauhdikasta lentosimua, jossa ei tarvitse ensin lukea parisataasivuista käsikirjaa läpi vain päästäksesi ilmaan, on F-15 Strike Eagle II varma sijoitus.

Taistelevat Haukat

Yhdysvaltain ilmavoimien ylpeys F-16 Falcon on innostanut pariakin firmaa tekemään oman näkemyksensä koneesta.

Spectrum Holobyten **Falcon** on sotakonesimujen Flight Simulator eli todella realistinen, jopa siinä määrin että jenkkien ilmavoimat käyttää erikoisversiota koulutuksessa. Falconissa tuhotaan maamaaleja ja taistellaan tiukkoja kisoja Mig-23:n kanssa. Pelistä on vanha CGA-versio sekä uudempi ja parempi EGA-versio.

Spectrum Holobyte ei ole kääntänyt ST-Amigan Mission Diskejä PC:lle, mikä on todella sääli, sillä ne rakentavat peliin kampanjan eli sodan, jonka lopputulos riippuu pelaajan menestyksestä. Uusin Falcon 3.0, joka lienee jo ilmestynytkin, toivottavasti paikkaa tilannetta.

Englantilainen Digital Integration julkaisi **F-16 Combat Pilotin**, jonka varsinainen porkkana on kolmas maailmansota. Pelaaja joutuu paitsi ohjastamaan omaa Falconiaan myös jakamaan määräyksiä koko laivueelle. Hyvän idean pilaa kuitenkin pakko selvityä viidestä 'harjoittelutehtävästä', joiden vaikeuden ansiosta vain ässät tulevat sodan näkemään.

Myöskin erittäin realistisessa Combat Pilotissa ei ole poseerausnäyttöjä, mutta vastapainoksi löytyy yölentoa ja pivipeitteitä sekä Falconia enemmän aseita, joten se on kelpo vaihtoehto joko Falconin rinnalle tai sen asemesta.

Hiljaa hiljaa hiipien

me aivan merenpinnassa...

Täysin päinvastainen simulaattori on sitten mainetta, palkintoja ja kunniaa ympäri maailmaa niittänyt **F-19 Stealth Fighter**. Peli tehtiin silloin, kun amerikkalaisesta Stealth-hävittäjästä (tutkalle 'näkymätön') ei tiedetty paljon mitään, ja pelin ohjelmoijat joutuivat arvailemaan paljon. Kun oikea hävittäjä sitten julkistettiin, ihmettelivät asiantuntijat, miten oikeaan arvaukset osuivatkaan. Tosin kaunista F-19-konetta ei ole olemassakaan eikä tule, tilalla on huomattavan rumat F-117 Shadowhawk ja stealth-pommittaja B-2. Vaan mitäpä tuosta.

Stealthin juonena on heijastaa tutka-aaltoja mahdollisimman vähän. Jos tutka ei löydä konetta, on se 'näkymätön', paitsi ihmissilmälle. Esimerkiksi kaikki aseet on piilotettu lentokoneen rungon sisään, etteivät ne paljastaisi koneen sijaintia. Vasta aivan ennen maalia aukaistaan luukut ja ammutaan ohjukset. Luukkujen aukaiseminen nostaa koneen näkyvyyttä huimasti, joten luukut auki lentelevä suorastaan kutsuu vihulaiset kimppuunsa.

Nykyaikaiset hävittäjälentokoneet käyttävät tähtäystietokonetta, joka lukittuu maaliinsa tutkan avulla. Jos tämä tutka ei pysty lukittumaan Stealth-koneeseen, ei vihollinen pysty myöskään ampumaan tätä alas. Mittaristosta löytyy erikoinen mittari, joka ilmoittaa paljonko tutkasäteitä kone sillä hetkellä heijastaa. Paras tapa välttyä havaitsemiselta onkin lentää hitaasti mahdollisimman matalalla.

F-19 Stealth Fighter on MicroProsea parhaimmillaan. Tiiliskivikäsikirja on täynnä asiaa, ja se kannattaa lukea. Näppäimiä on hurjat määrät, mikä pelästyttää helppoa peliä odottavia. Opettelu kuitenkin kannattaa, sillä F-19 SF on yksi parhaita koskaan tehtyjä pelejä. Kaupoista löytyy nykyään jo versio 4, joka tukee äänikortteja. Lisäksi siitä on korjattu pahoja bugeja ja lisätty joitain toimintoja.

Meet hävitäm'

ja meet pommitam'

Englantilainen Vektor Grafix, joka teki erinomaisen kotimikrokäännöksen suositusta kolikkopelistä Star Wars, uhrasi puolitoista vuotta 'parhaan lentosimulaattorin' ohjelmointiin. Ohjelmointiteknisesti **Fighter Bomber** onkin mainio ja siinä on jopa kaarevia vektoreita, ensimmäisenä alallaan.

Hieman epärealistisesti pelialueeksi on valittu Yhdysvallat. Nimettömät ulkomaalaiset ovat hyökänneet ja heidän tukikohtiaan on siroteltu sinne tänne. Harjoitustehtävän jälkeen pelaajalle annetaan tehtäviä yksi kerrallaan ja lopullisena tavoitteena on hävittää kaikki hyökkääjän joukot.

Pelin nimikin jo kertoo, että pelaaja joutuu suorittamaan kahdenlaisia tehtäviä. Normaalien ilmataistelujen lisäksi suuri osa tehtävistä on jonkinasteista maamaalien tuhoamista. Ensimmäistä kertaa saa valita myös neuvostoliittolaisen hävittäjän ja lisäksi valittavana on useita eri lentokoneita ympäri maailmaa, muun muassa Saab Viggen on yksi vaihtoehdoista.

Hienosta grafiikasta ja huolellisesta suunnittelusta huolimatta Fighter Bomber on jonkinlainen pettymys. Vaikka lentokone totteleekin realistisesti, ei peli ole simulaattori sanan varsinaisessa merkityksessä. Lentäminen on helppoa ja yksinkertaista, ja pelistä puuttuu simulaattoreille tyypillinen tunnelma. Voisi jopa sanoa, että Bomber on liian helppo, mutta liian vaikea. Siis liian helppo lentää, mutta tehtävät ovat liian vaikeita.

Vektorigrafiikka toimii hyvin, mutta on todella hidasta. Ohjelmoijat ovat kunnianhimoisesti lähteneet liian monimutkaiselle tielle, ja ruudunpäivitys on kärsinyt. 25 MHz 286-AT:ssa nopeus on juuri ja juuri riittävä, mutta hitaammissa koneissa hidasta grafiikkaa ihmettelee ja tuskastelee. Bomberista löytyy myös tehtäväeditori, mutta sen käyttö on vaikeaa, eikä liiemmin innosta.

Fighter Bomber on täynnä uusia innovaatioita, mutta niiden keksimiseen on uhrattu liikaa resursseja. Pelattavuudeltaan ja kiinnostavuudeltaan se on suuri pettymys.

Pahkasika tankin tappaa

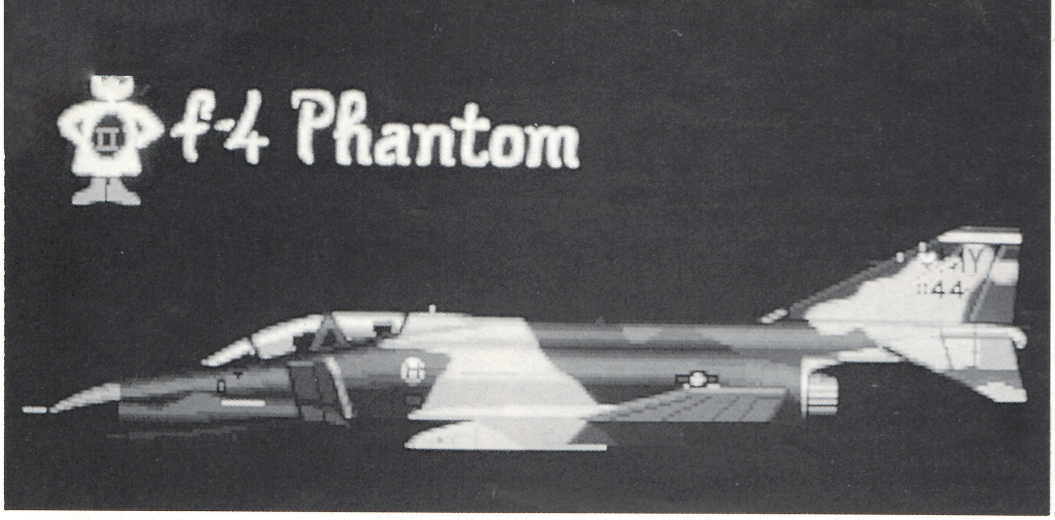
Amerikkalainen Dynamix on julkaissut **A-10 Tank Killerin**, jossa lennetään A-10 Thunderboltilla, joka myös Warthogina tunnetaan. Tämä lentokone on suunniteltu nimenomaan maamaalien tuhoamista varten ja on kuin kotonaan rakennusten pommittamisessa ja panssarivaunujen rei'ittämisessä.

On siis turha odottaa kiperiä ja päätäpyörryttäviä ilmataisteluita MiG-29:ää vastaan. Tehtävät koostuvat pääasiassa vihollisen tukikohtien ja panssarivaunujen tuhoamisesta. A-10 Tank Killer on pohjimmiltaan aivan normaali lentosimulaattori, mutta Dynamix on kuorruttanut kakkua. VGA-kortilla varustetuissa PC:eissä peli käyttää 256 väriä maisemassa ja horisontissa. Mainitsemisen arvoista on se, että tästä huolimatta näytönpäivitys on nopeaa ja lisäksi peli on 256 värillä erittäin hyvän näköinen.

Dynamix on päättänyt käyttää peleissään paljon digitoituja grafiikoita. Niin tässäkin pelissä. Mittaristo on digitoitu oikeasta A-10:stä ja ovatpa kaikkien valinta- ja informaatioruutujen taustatkin digitoitu. Tämä ei ole välttämättä hyvä asia, sillä esimerkiksi mittaristot ovat hirvittävän näköisiä, eikä niistä tahdo saada millään selvää. Selkeyttä vaativissa näytöissä ohjelmoijat olisivat saaneet tyytyä normaaliin grafiikkaan.

Nykyisin on muotia, että pelin aikana toimintaa saa katsottua jokaisesta mahdollisesta kuvakulmasta. Dynamixin ohjelmoima 3-Space-grafiikkasysteemi mahdollistaa tämän, mutta peliin asti ei ole päässyt kuin muutama ulkopuolinen näkymä. Vakavaa toimintaa silmällä pitäen vain ohjaamonäkymää voi käyttää tehokkaasti, muut kuvakulmat ovat tarpeen vain, kun peliä esitellään tutuille. On kyllä kiva katsella, miten vihollisen ohjuspatteristo mosahtaa taivaan tuuliin, kunhan on ensin varmistanut ettei oma lentokone ole menossa nokka kohti maata.

Pelattavuus ei ole PC:n lentosimulaattorien kärkeä. Tuntuu, ettei peli käytä mitenkään analogista joystickiä, vaan lentokoneen ohjaus on jotenkin pykälöity. Jos haluaa kääntää lento-



TÄRKEIMMÄT SIMULAATTORIT

A-10 Tank Killer	Dynamix	C/E/V	5/H	AdLib, Roland, Sound Blaster	450,–
Battlehawks 1942	Lucasfilm	C/E/V	3/5/H	Sound Blaster	290,–
F-15 Strike Eagle II	Microprose	C/E/V	3/5/H	AdLib, Sound Blaster	390,–
F-16 Combat Pilot CGA	Digital Integration	C	3/5/		290,–
F-16 Combat Pilot EGA	Digital Integration	E	3/5/		290,–
F-19 Stealth Fighter	Microprose	C/E/V	3/5/H	(AdLib) Sound Blaster	450,–
Falcon CGA	Spectrum Holobyte	C	3/5/H		390,–
Falcon EGA	Spectrum Holobyte	E	3/5/H		490,–
Fighter Bomber	Activision	C/E/V	5/H		390,–
Gunship	Microprose	C/E	3/5/H		390,–
LHX Attack Chopper	Electronic Arts	C/E/V	3/ /H	Adlib	450,–
Their Finest Hour	Lucasfilm	C/E/V	3/5/H	Adlib, Sound Blaster	450,–
Myös saatavissa					
Dambusters	U.S. Gold	C/E	5		240,–
Night Raider	Gremlin	C/E	3/5		290,–
Hellcat Ace	Microprose	C	5		210,–
Thunderchopper	Actionsoft	C/E	3/5/H		240,–

konetta vasemmalle, puolen millimetrin ohjausliike nykäisee koneen vasemmalle aivan samalla tavalla kuin joystickin vääntäminen ääriasentoon vasemmalle. Loppujen lopuksi lentäminen on todella vaikeaa, kun kone yliohjaa helposti, eikä sitä meinaa saada lentämään millään suoraan. Vielä kun ohjauksessa on viivettä, on lentäminen vaappumista puolelta toiselle.

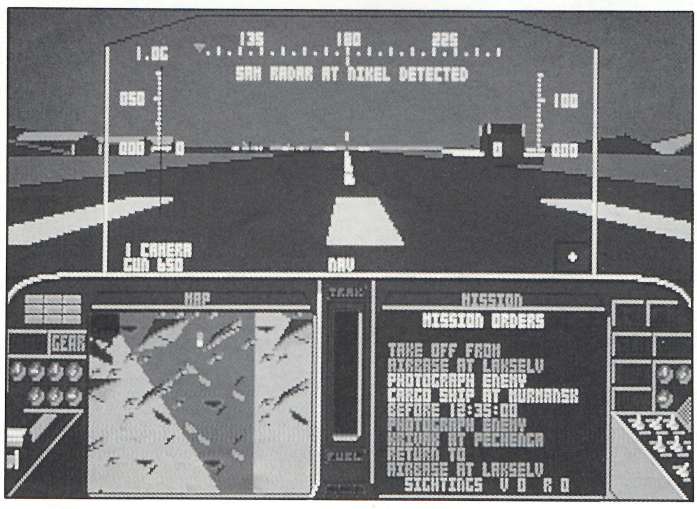
Epämukava pelattavuus tappaa mielenkiinnon. Tämä on todella harmillista, sillä A-10 Tank Killer on teknisesti erinomainen ja 256-värinen maisema todella upean näköistä ja nopeaa. Lisäksi kerrostalojen välissä lentäminen 10 metrin korkeudessa on kivaa, vaikkakin jokainen ohjausliike saa aikaan korjaavan ohjausliikkeen päinvastaiseen suuntaan. Dynamixille tyypillisesti peli käyttää äänikortteja vain alkumusiikkiin, äänitehosteet tulevat PC:stä.

Sääli, paremmalla ohjaustuntumalla varustettuna tankintappaja olisi ollut PC:n lentosimulaattoreiden ehdotonta kärkeä.

Suojatien edessä on pakollinen pysähtyminen.



Kärpäsenä Kotkan tuulilasissa.



Vapaudenpuolustusta vatkaimella

Lentosimulaattoreja ovat myös helikopterisimulaatiot. Kaupan hyllyiltä löytyy kaksi vakavasti otettavaa ehdokasta parhaan kopterisimun tittelin omistajaksi.

MicroProsen **Gunshipissä** pääse Apache AR-64:n, tämän hetken nykyaikaisimman taistelukopterin ohjaimiin. Toteutus on taattua esi-F-19-Microprose-laatua eli poseerausnäytöt puuttuvat mutta menoa riittää. Menuun kuuluu tankkien, maamaalien ja vihollisyksiköiden tuhoamista neljällä tantereella.

Electronic Artsin **LHX Attack Chopperissa** pääsee Apachen lisäksi kuljetuskopteri Blackhawkin, Apachentappaja LHX:n ja lentokone/kopterisiitoksen V-22 Ospreyn ohjaimiin laajassa tehtävävalikoimassa.

Kummassakin on hyvät puolensa mutta myös puutteensa. Puutteet menevät sitä paitsi ristiin, joten varmin tempaus on ostaa molemmat. Jos kuitenkin kaipaatte jonkinlaista päätöstä, sanoisin että Gunshipiä vaivaa sen ikä. LHX:llä on puolellaan paljon monipuolisemmat ominaisuudet ja neljä helikopteria, joista valita. Gunshipissä on kuitenkin aidompi tunnelma, ja paljon parempi tilanteen talletus.

Tulevaisuus

Lopuksi vielä muutama nimi, joita ei kirjoittamishetkellä ollut saatavilla.

Oceanin **F-29 Retaliator** on ainakin ST-Amiga-versoiden pohjalta varsin varteenotettava peli. Siinä lennetään kahta hypoteettista konetta hypoteettisilla aseilla noin sadan tehtävän voimalla. F-29 sijoittuu Bomber-kastiin, eli on normaalisimua helpompi ja toimintapainotteisempi.

Spectrum Holobyten **Flight of The Intruder** sijoittuu Vietnamin sotaan. Ilmeisesti peli on pitkälle Lucasfilmien pelien tyyppinen siinä mielessä että pelaaja ei lennä yksin vaan mukana on muitakin omia koneita. Kannattaa pysyä kuulolla.

Lucasfilmin seuraava simu on **Secret Weapons of Luftwaffe**, josta löytyy ainakin Messerschmitt Me-262-suihkuhävittäjä ja muita saksalaisia sekä amerikkalaisia koneita. Tuskin se ainakaan takapakkia BOBiin ottaa.

Eipä muuta kuin kone kello kuuteen ja tulta perään.

Petri Teittinen
Niko Nirvi

Arkihuolista vankiluoliin:



Joskus tuntuu siltä, että olisi hauskempi syöstä miekka lohikäärmeeseen kuin oma firma konkurssiin, tyydyttävämpää ryöstää kuolleen kuninkaan hautakammio kuin jälkikasvun säästöpossu. Näitä outoja tarpeita tyydyttämään on suunniteltu tietokoneroolipelit.

Gary Gygax kavereineen ei Dungeons & Dragons -peliä suunnitellessaan varmasti tiennyt, millaisen suosion se tulee saavuttamaan. Lyhyessä ajassa löi roolipeli itsensä läpi. Ja tietokoneiden tullessa se siirtyi varsin ketterästi binaariseen muotoon.

Elämä numeroina

Roolipeleissä pelaaja ottaa itselleen alter egon, joka seikkailee milloin missäkin vaihtoehtouniversumissa. Roolipelien viehätys pohjautuu oman pelihahmon kehittämiseen.

Ihmiselo on abstraktoitu numeroihin: osumapisteet antavat käsityksen koska hahmo puree nurmea, kykypisteet kertovat millä todennäköisyydellä hahmo onnistuu jotain tekemään. Onnistuneet suoritukset tuottavat kokemuspisteitä, jotka voi käyttää hahmon kohentamiseen.

Kuten rivien välistä voi lukea, erilaisia taulukoita ja nopanheittoja vaaditaan. Tietokoneroolipeleissä kuitenkin kone huolehtii näistä aikaavievistä muodollisuuksista ja jättää pelaajan ratkomaan peliä.

Mitä IBM edustaa tietokonemaailmassa sitä Advanced Dungeons & Dragons edustaa roolipelimaailmassa. Vaikka jokainen roolipeli pohjautuu enemmän tai vähemmän Dungeons & Dragonsiin, viralliset AD&D-pelit ovat vasta viime vuosien satoa.

SSI:n AD&D-pelit sijoittuvat jompaan kumpaan roolipeleistä imuroituun maailmaan, joita tällä hetkellä ovat Forgotten Realms ja Draconlance -maailmat. Itse pelit jakautuvat useampaan ryhmään, joista suurimmat ovat 'vakavat' roolipelit ja toisaalta roolipelivaikutteilla maustetut toimintapelit. Onpa aikaan saatu paitsi yksi strategiapeli, niin myös lohikäärmelentosimulaattorikin.



Hillsfarissa voi palkata painavia suosituksia omaavia varkaita.

Anteeksi, herra lohikäärme, sir!

'Vakaviin' roolipeleihin kuuluu tällä hetkellä kolme edustajaa. Kaikki ovat varsin samannäköisiä ja pelijärjestelmä toimii identtisesti. Nämä pelit ovat varsinaisia lippulaivoja ja muistuttavat eniten varsinaista AD&D-peliä.

Pelaaja ohjaa kuuden hengen kokoista ryhmää. Tämä ryhmä joko muodostetaan itse tai käytetään vanhaa, toisessa pelissä koottua. Tätä monihenkistä joukkuetta kuljetetaan pelimaailmassa. Maailmassa liikutaan yleensä pienen kursorin muotoisena ruudun kokoisella kartalla, poikkeuksena Pool of Radiance, jossa maailmankartta täyttää useamman ruudun. Kaupunkeihin, luoliin tai vastaaviin tunkeuduttaessa ryhmä liikkuu kolmiulotteisessa ryhmän silmin nähdyssä sokkelostossa. Taisteluita varten on oma taktinen ruutunsa, jossa ryhmää ohjataan jäsen kerrallaan.

Pelaaminen on yksinkertaista niin näppiksellä kuin mahdollisilla peliohjaimilla, sillä kaikki toiminnot ovat valitaan menuista helposti ja yksinkertaisesti.

Fantasiapelille olennainen tai-

kasysteemi jakautuu karkeasti ottaen pappis- ja velhotaikoihin. Raa'asti yleistäen velhotaiat ovat tulipallojen nakkelua, pappistaikojen painottuessa parantamiseen. Ylenmääräistä taikojen käyttöä vähentää niiden rajoitettu määrä ja nekin vähät täytyy opetella ulkoa leirinuotion ympärillä. Mutta leppoisa makailu ei aina onnistu.

AD&D-pelit ovat varsin taistelupohjaisia, tarkoittaen että aivosolujen kiusaamisen asemasta ongelmaratkaisu on yleensä jonkin räväkämmän hirviön tuhoaminen. Yleensä ottaen systeemi toimii hyvin, joskin taisteluosuuksissa voisi taktisuutta lisätä. Pienimmistäkin oviaukoista kun mahtuisi matkustajalaivan kokoinen lohikäärme sisään.

Sarjan aloittaa **Pool of Radiance**, joka tapahtuu Forgotten Realms -jatkumossa. Phlanin kaupunki kaipaa seikkailijaryhmää kaupungin puhdistamiseen, ja pikku hiljaa alkaa paljastua pääpaha Tyranthraxuksen osuus. **Curse of Azure Bonds** jatkaa tarinaa ryhmän herätessä majatalosta ilman varusteita, mutta neljä sinistä sinettiä käsivarressaan. Koska sinetit aiheuttavat noloja tilanteita, esimerkiksi sen, että ryhmää käytetään vastentahtoisesti salamurhiin, on tarkoitus päästä niistä eroon. Edellisen pelin tutut sankarit pääsevät jatkoseikkailuihin. Viimeisin osa on **Secret of the Silver Blades**, joka sinkoaa sankarimme maan alle pahaa vastaan taistelemaan. Uusia loitsuja, uusia hirviöitä, mutta pohjimmiltaan sama vanha peli.

Champions of Krynn sen sijaan hyödyntää niin kutsuttua Dragonlance-jatkumoa, mikä valitettavasti estää Poolin ja Cursen ryhmien käytön. Champions of Krynnin perimmäinen tarkoitus on pelastaa Krynn pahoilta voimilta, kuinkas muutenkaan.

Lyö sitä päähän, ääliö!

SSI:n kanssa yhteistyössä työskentelevä U.S. Gold on keksittynyt tuottamaan Dungeons & Dragons -sarjan toimintapainotteisia paketteja. Draconlance-maailmaan sijoittuva **Heroes of The Lance** käsittelee kuusihenkisen ryhmän mellestyksiä maanalaisessa rauniokaupungissa Mishakalin pyhiä levyjä etsimässä.

Pelaaja ohjaa vain ryhmän kärkeen valittua veikkoa, joka joystickin ja näppäimistön avustuksella voi heiluttaa miekkaa, singota taikoja, juosta, hyppiä ja jopa kävellä. Roolipelinä HOTL ei onistu, sillä vaikka ryhmä voi jonkin verran keräillä lisäaseita, eivät he kerää tappovoimaksi muuttuvaa kokemusta. Ongelmia Heroesissa aiheutuu myös nopeasta kuolintahdista, riittämättömistä parannusmahdollisuuksista ja hitaasta liikehtimisestä.

Dragons of Flame, edellisen jatko-osa, on jo onnistuneempi yritys. Draconian joukot vyöryvät yli Krynnin ja maan pelastaminen on Heroes of The Lancesta tutun joukkion harteilla, yllätys yllätys. Tällä kertaa menussa on Pax Tharkaksen orjaparkojen vapauttaminen ja miekka Wyrmslayerin käyttäminen nimensä mukaiseen tarkoitukseen.

Dragons of Flame on kehitetty Heroes of The Lancesta saadun palautteen perusteella ja se näkyy: DOF antaa huomattavasti AD&D:ta vastaavamman kuvan. Pelialue on tuhansia kertoja laajempi eli käytännössä sankaripoppoo liikkuu isolla kartalla. Laajennetun hirviövalikoiman tai tietokoneen ohjaaman henkilöhahmon kohtaaminen nykäisee joukon taistelemaan käsiasein, loitsuin ja pitkän matkan asein. Liikehdintäkään ei enää muistuta hidastettua filmiä.

Taistelu kummassakin pelissä valitettavasti sujuu samalla tavalla: joukon kärkimies tappelee, muut ilmeisesti vetävät kessua ja kajauttelevat kannustushuutoja. Ikävää, sillä parhaimmillaan kahdeksankin hengen retkuetta edustaa aina vain yksi sankari, mutta hirviöt saavat tulla laumana.

Heroesissa loitsut olivat kertakäyttökamaa ja parantuminen vaikeaa. Dragonissa sen sijaan on mahdollisuus levätä, jolloin aika parantaa haavat ja lataa pappissauvan. Velhosauvan lataaminenkin onnistuu, vaikka toimenpide vaatiikin vikkelät sormet. Raistlinin ollessa joukon johtava häntä vastaan heitetyt loitsut nimittäin imeytyvät sauvaan. Ylilataus tietysti polttaa koko kepin.



Jos joku viitsisi kertoa kumpi on omena, pyytää Tanis (Tell), Dragonlancen sankari.

Kummassakin pelissä voi tilanteen tallentaa. Heroesissa kuolema tarkoittaa mittavia latausoperaatioita, kun Dragons taas käynnistyy notkeasti uudestaan.

SSI:n oma näkemys toiminta-AD&D:sta on **Hillsfar**. Kun selviää simppelin mutta puuduttavan esteratsastusosuuden ja pääsee itse Hillsfarin kaupunkiin, voikin pitkästyä sokkelo-osuuksien parissa tai kehnohkossa läimimispelissä areenalla. Hillsfarin paras osuus on lukkojen murto -alipeli.

Krynn kestää

SSI:n raskaita strategiapelejä rakastavat saavat nautintonsa **War of The Lancesta**, jossa Nerakan Ylilordin drakonialaisarmeijat päättävät ikäänkuin pujottaa ikeen lopun Ansalonian ylle, hyvien pistäessä hanttiin.

Peli muistuttaa varsin paljon mitä tahansa strategiapeliä, joskin lohikäärmeitä ja leijuvia kaupunkeja ei Stalingradissa nähty. AD&D-henkeä luo myös sankari(tai roisto)retkueiden taikaesineiden etsintä, jonka tulokset kallistavat vaakaa milloin kenenkin hyväksi.

Graafisesti peli on strategiapeliksi harvinaisen kehittynyt ja muutenkin peliä on viritetty Poolin ja Cursen näköisiksi. Käsikirja on vähän epäkelpo, jättäen vaille vastausta sellaiset kysymykset kuin miksi griffinit eivät suostu kantamaan kuin oman maansa joukkoja. Tyypilliset SSI-taulukot myös loistavat poissaolollaan.

Lennä, lennä, lohikäärme

Krynnin matopitoiseen maailmaan ja War of The Lanceen sijoittuu AD&D-peleistä uusin ja erikoisin. **Dragonstrike** on ilmeisesti maailman ensimmäinen lohikäärmelentosimulaattori. Eksoottisen aiheen huomioon ottaen Dragonstrike muistuttaa kuitenkin huomattavan paljon konventionaalista lentosimulaattoria. Maaginen kristallipallo toimii tutkana, lohikäärmeellä on kaksi hönkäyshyökkäystä (mitkä, riippuu lajista) ja muutenkin käärme lentää kuin hävittäjä, silmukkaan kuitenkaan pystymättä.

Erojakin on. Harvassapa lentosimussa täytyy tarkkailla sekä pilotin että lennokin hitpointseja, eivätkä toisiaan pureskelevat ja raapivat lentokoneet ole vielä yleistyneet, puhumattakaan toisiaan miekoilla tai Dragonlanceilla mätkivistä piloteista. Lohikäärmeen selässä hosuessaan kannattaa ratsastajan ottaa rauhallisesti, ettei tipu selästä, jolloin henkiinjääminen on kiinni ratsun kopparinkyvyistä.

War of The Lance-kampanja kestää 22 tehtävän verran, jotka pääasiassa ovat taistelua muita lohikäärmeitä vastaan, satunnaisia stealth-tehtäviä lukuunottamatta.

Grafiikka on varsinkin VGA-moodissa varsin kivaa. Lohikäärmeitä lukuunottamatta kaikki esitetään polygoneina, ja jos kyllästyy legohtaviin lohikäärmeisiin, saa nekin viritettyä polygoneiksi. Puhdittomille PC-koneille löytyy säätövaraa maiseman monimutkaisuudesta ja varjostuksesta. Lentäminen sujuu miten sujuu näppäimistöllä ja paremmin joko hiirellä tahi tikulla.

Kaiken kaikkiaan Dragonstrike on varsin kiva, joskin aihealuettaan ei kovinkaan nerokkaasti hyödyntävä peli.

Asianharrastajat ovat SSI-yhtiötä arvostaneet pitkään realistististen ja haastavien strategiapelien ansiosta, mutta vasta AD&D-sarja on lyönyt firman suuren yleisön tietoisuuteen. Joten tarina varmasti jatkuu...

Niko Nirvi

Champions of Krynn	C/E	AdLib	N/H/J	3/5/H	91
Curse of Azure Bonds	**C/E**	**—**	**N/H/J**	**3/5/H**	**91**
Dragon of Flames	C/E/V	AdLib	N/H/J	3/5/H	91
Dragonstrike	**C/E/V**	**AdLib**	**N/H/J**	**3/5/H**	**84**
Heroes of the Lance	C/E/V	—	N/H/J	3/5/H	80
Hillsfar	**C/E/V**	**—**	**N/H/J**	**3/5/H**	**69**
Pool of Radiance	C/E	—	N/H/J	3/5/H	85
Secret of the Silver Blades	**C/E CM/S**	**AdLib**	**N/H/J**	**3/5/H**	**85**
War of The Lance	C/E	—	N	3/5/H	85

Testissä autopelit:

Pikselien pärinää

Moottoriurheilu on polttomoottorin keksimisen jälkeen ollut ihmiskunnan suurta hupia. Ihmishenkien menetyksiltä ja suurilta taloudellisilta menetyksiltä vältytään, kun vauhdin huuma koetaan tietokoneen ääressä.

Autopelien historian synkeinä alkuaikoina ruudulla mönki abstraktinen prötö kuvattuna korkealla lentävistä silmistä. Tekniikan kehittyessä prötö ensin suureni tunnistettavaksi ja sitten tapahtui läpimurto: kamera siirtyi auton taakse. Tämä mutaatio on säilynyt vielä meidänkin päiviimme asti. Viimeisenä suurena edistysaskeleena kamera siirtyi suoraan ohjaamoon ja nykyään yhä useampi ja useampi peli tarjoaa mahdollisuuden seurata itseään erilaisista kuvakulmista.

Kytät hännillä

Monta vuotta sitten amerikkalainen Accolade julkaisi kaikkien Commodore 64:n omistajien suureksi iloksi **Test Driven**. Pelissä saa valita itselleen ajokin koeajoa varten, auton tietokoneen ohjaamaksi vastustajaksi ja paahtaa pitkin autobaanaa niin paljon kuin sielu sietää. Mutta autot eivät ole mitään tavanomaisia japanilaisia riisikuppeja, vaan joukosta löytyy sellaisia menijöitä kuin Ferrari Testarossa ja Chevrolet Corvette tutkanpaljastimineen kaikkineen. Siis sellaisia autoja, joilla harva ihminen pääsee koskaan huristelemaan. Ja siinä piili ilmeisesti pelin viehätys, sillä teknisesti Test Drive ei ollut mitenkään ihmeellinen.

Jokunen vuosi sitten Accolade käänsi Test Driven myös PC:lle ja sama viehätys tuli mukana, sillä Test Drive on yksi kaikkien aikojen myydyimpiä pelejä. PC:n käännös ei ole myöskään tekniseltä toteutukseltaan mitenkään erinomainen. Vastaantulevat autot on animoitu huonosti ja ne ovat nenän edessä muutamalla hyppäyksellä.

Myöskään ajomaisemat ovat kerrassaan mitäänsanomattomia, koko ajan ajetaan kapealla tiellä, jonka toisella reunalla on pudotus tuntemattomaan ja toisella reunalla kallioseinämä. Törmäys kallioon tai putoaminen tieltä saavat aikaan yhden auton menetyksen ja ajan tuhraantumisen. Kun aikaa on mennyt liikaa tai autot loppuvat, on peli ohi. Jos peli sujuu hyvin, saapuu pelaaja jonkin ajan kuluttua tankkausetapille, missä samalla annetaan arvosana ajosta ja pisteet.

Menestyksen johdosta Accolade päätti tehdä jatko-osan, eikä aikaakaan kun **Test Drive II** ilmaantui nyhtämään loputkin rahat koeajoon innostuneilta pelaajilta. Teknisesti TD II ei ole mitenkään suuri harppaus edeltäjäänsä verrattuna, mutta pelissä on uudet autot, paremmat maisemat ja enemmän huomioimista.

Pelin idea on kuitenkin pohjimmiltaan sama. Nopeusrajoituksiin pitää kiinnittää huomiota, sillä poliisit vaanivat joka paikassa. Tervetullut uudistus on mahdollisuus ladata lisämaisemia ja autoja erikseen ostettavilta datalevykkeiltä, joita onkin ilmestynyt kiitettävästi, pari levykkeellistä kumpiakin. Amerikkalaisten muskeliautojen ystäville on nyt oma autolevy, kuten myös niille, jotka haluavat ajaa Euroopassa.

Molemmat Test Drivet ovat lunastaneet paikkansa tietokonepelien historiassa, jos eivät toteutuksensa, niin pelattavuutensa ja ideoidensa takia. Ne ovat pakkohankintoja jokaiselle autopeleistä kiinnostuneille.

Kahtasataa taajamassa

Kukapa ei olisi joskus halunnut kaahata niin paljon kuin autosta irti lähtee läpi taajaman? Katsella, kuinka kauhistuneet mummelit ja ala-astelaiset loikkivat henkensä edestä ojiin? Salaiset mielihalut pääsee toteuttamaan Spectrum Holobyten **Vette!**:ssä.

Pelaaja saa valita kolmesta eri Corvetesta, jonka jälkeen hän ajaa kilpaa San Franciscon läpi tietokoneen kuljettamaa autoa vastaan. Auton mittaristosta löytyy normaalien mittarien lisäksi kartta ajettavasta reitistä, senhetkinen nopeusrajoitus, seuraavien liikennevalojen tila ja paljon muuta.

Jännitystä peliin tuo mahdollisuus eksyä San Franciscon kaduille, ajaa tappava kolari tai saada rankka ylinopeussakko. Sakottavalle poliisille voi yrittää tarjota hyvää selitystä, mutta jos poliisi ei usko, on sakko vielä suurempi. Jos ajokorttia ei oteta kuivumaan, hidastaa sakkolapun kirjoittaminen matkan tekoa, ja lisäksi sakkojen yhteenlaskettu suuruus lisätään loppuaikaan. Voittaja on siis se, joka käyttää matkaan vähiten aikaa.

Vaikeusaste vaikuttaa ajamiseen ratkaisevasti. Helpoimmalla tasolla ei tarvitse vaihdella itse vaihteita, eikä kolaria voi ajaa. Mahdollisuus vetiseen hautaan löytyy silti. Vaikeimmalla tasolla tarvitaankin sitten todellinen mestariajaja välttämään auton laukeaminen ja kolarit.

Vette! on toteutettu nykyään suuressa suosiossa olevalla täytetyllä vektorigrafiikalla. Sen suuri etu piilee siinä, että oikeastaan koko ympäröivä maailma on laskettu matemaattiseen muotoon koneen muistiin, jolloin tapahtumia voidaan seurata helposti mistä suunnasta tahansa vain muuttamalla katselupistettä. Vettessäkin on kymmenisen näkökulmaa, mutta vain pari käytännöllistä, mistä autoa voi ajaa kunnolla. Loput on tarkoitettu pelin hienouksien esittelyyn.

Vektorigrafiikan suurin miinus on sen vaatima teho. Vektorien laskemiseen ja näytön päivittämiseen vaaditaan nopea ja tehokas tietokone. Hitaammissa koneissa tehonpuutetta yritetään yleensä peitellä vähentämällä maiseman yksityiskohtien määrää, jolloin laskemista ei ole niin paljon.

Analoginen joystick sopii autopeleihin todella hyvin. Eihän kukaan aja autoa siten, että halutessaan vasemmalle kääntää ratin aivan vasemmalle ääriasentoon. Näin auto reagoisi pelissä, jos käytettäisiin digitaalista joystickiä. Analoginen tikku mahdollistaa ratin asteittaisen kääntämisen ja todenmukaisemman auton kontrolloinnin. Joystickin toimintonappulat toimivat sitten kaasuna, jarruna tai yhteistyössä tikun liikkeiden kanssa vaihteen valitsijana.

Vette! on tarpeeksi nopea 386-koneissa saadakseen aikaan liikkeen tunnun, mutta ohjelman hiomiseen on ilmeisesti kulutettu liikaa aikaa, sillä valitettavasti nykyisellään peliin kyllästyy todella nopeasti. Puolisen tuntia hikistä joystickin vääntöä riittää melkein kenelle tahansa.

Pohjimmiltaan Vette! on vain kolmiulotteisella vektorigrafiikalla paranneltu Test Drive, eikä läheskään yhtä hauska.

Ralli on mun rattoni

Kilpa-autoilu, oli kyseessä Formula-1 tai ralli, on aina ollut suosittua. Luonnollisesti ohjelmatalot ottavat tämän huomioon suunnitellessaan autopelejä. RAC-ralli on vain yksi tapahtumista, jonka nimi on ostettu myymään autopeliä.

Mandarin Softwarelta on peräisin yksi harvoja PC:n ralliautopelejä. **Lombard RAC Rallyssa** pelaaja saa käytettäväkseen jonkin verran rahaa, ja tällä rahalla hänen pitää varustaa kilpailua varten mahdollisimman hyvä auto. Itse kisa on toteutettu Test Drivestä tuttuun tyyliin, eli kuljettajan näkökulmasta.

Tekninen toteutus on laadukasta. Mittariston viisarit toimivat, käsi liikuttaa vaihdekeppiä



Varo kurvia! Hiljennä! Meidän olisi pitänyt kääntyä jo kirkolta...

vaihdon tapahtuessa ja näkyvissä on karttakin, josta voi seurata kisan edistymistä. Maisema on hieman yksipuolista ja tylsää pidemmän päälle, eikä kartalla loppujen lopuksi tee mitään.

Vaikka RAC Rally ei olekaan autopelien parhaimmistoa, pysyy kiinnostus yllä auton virittämismahdollisuuden takia. Kun voitat osakilpailun, saat palkintorahaa. Rahoilla voit ostaa tehokkaamman koneen, paremmat valot (tarpeen sumuisilla taipaleilla), paremmat renkaat ja niin edelleen.

Keskinkertainen pelattavuus ja muutamat harmittavat puutteet tiputtavat kuitenkin RAC Rallyn autopelien parhaimmistosta.

Formula-1-sirkus

Test Drivet nostivat Accoladen maailmanmaineeseen. Perinteilleen uskollisena se julkaisi **Grand Prix Circuitin**, jossa pelaaja osallistuu ajajana Formula-1-kisoihin. Valittavana on kolme eri teholuokan autoa, jotka käyttäytyvät eri tavoilla. Tavanomaiseen tapaan peli on kuvattu kuljettajan paikalta.

Ennen osallistumista mihinkään kilpailuihin, on paikallaan valita harjoittelu ja ajaa kaikki radat pariin kertaan läpi. Tämän jälkeen on valittavissa joko yksittäinen kilpailu tai koko Formula-1-kausi, johon sisältyy toistakymmentä kilpailua. Onneksi kilpailuun kuuluvien kierrosten määrän saa itse valita, muuten peli alkaisi puuduttaa todella nopeasti.



Ruudulla näkyvät oman auton mittaristo, ympäröivä maisema ja muut kilpailijat. Toteutuksessa ei ole liiemmin kehumista: maisema nyppii hurjasti, eikä ajonautinnosta voi puhua. Kanssakilpailijoiden autot on hyvin piirretty, mutta animaatioruutuja ei ole tarpeeksi, vaan lähemmäksi tullessaan autot kasvavat suurin hypyin. Pelattavuudessa ei ole valittamista, auto tottelee hyvin ja sangen realistisestikin.

Pähkinänkuoressa Grand Prix Circuit on teknisesti Test Driven tasoa, mutta siitä puuttuu se jokin sytyttävä kipinä, jotta sitä jaksaisi pelata innolla pidemmän aikaa. Pitkän päälle hyvin tylsä peli.

Lisää formulaa

Electronic Arts panostaa aina peliensä laatuun ja se näkyy. Alunperin Amigalle ohjelmoidun **Ferrari Formula Onen** perusidea on sama, mutta se tarjoaa kaiken sen minkä Grand Prix Circuit ja paljon enemmänkin.

Samalla tavalla peliä voi pelata vain yhden kilpailun paloissa tai sitten vaikeampana versiona koko kauden putkeen. Pelaaja liittyy Ferrarin talliin, joutuu virittämään autonsa tallilla ja tuulitunnelissa, sekä valitsemaan sopivat renkaat ja välitykset. Menestys kilpailussa ei ole pelkästään ajotaidoista kiinni, myös auton viritysten pitää onnistua. Ferrari Formula One eroaa juuri tässä muista vastaavista Formula-1-peleistä, pelaajalla on paljon muutakin tekemistä kuin pelkkä ajaminen. Tämä antaa syvyyttä peliin ja mielenkiinto pysyy yllä paljon pidempään.

Teknisesti Ferrari Formula One ei ole paljoakaan parempi kuin Grand Prix Circuit. Maisemat ovat toki parempia ja vaihtelevampia, mutta radan ja muiden autojen animointi jättää vielä toivomisen varaa. Mukavia yksityiskohtia toki löytyy, kuten lieskojen välähtäminen pakoputkista vaihdon tapahtuessa. Kolarin sattuessa toinenkin osapuoli pyörii villisti radan reunukseen. Kolarissa on myös mahdollisuus loukkaantua tai jopa kuolla. Sairaalareissun tullessa eteen on kuljettaja luonnollisesti pois parista seuraavasta osakilpailusta.

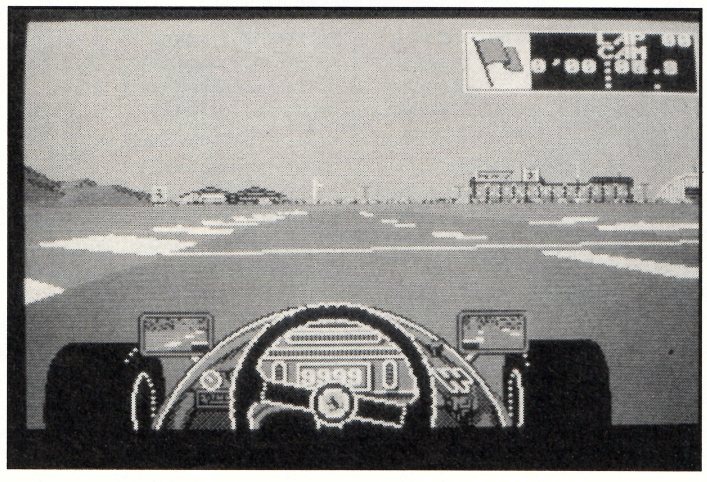
Ferrari Formula One sijoittuu autopeleissä sinne terävimpään kärkeen ja on ehdottomasti parempi Formula-peli kuin Accoladen Grand Prix Circuit.

Tulevaisuuden kisailua

Amerikkalainen Dynamix, joka on tätä nykyä itsenäinen yhtiö, ei ole edes yrittänyt kukistaa pahimpia kilpakumppaneitaan niiden omalla saralla, vaan on ottanut omaperäisen lähestymisen autopeleihin. **Deathtrack** sijoittuu joitakin vuosikymmeniä tulevaisuuteen ja autokilpailut ovat verisiä taisteluja kuolemaan asti.

Alkupääomalla hankitaan ensin auto ja siihen aseistusta. Suojautumista ei saa unohtaa, ja myynnissä onkin erilaisia puskureita ja panssareita. Ilkeiden temppujen osastolta löytyy vanteisiin asennettavia piikkejä, joilla voi puhkaista ohittajan renkaat, miinoja ja hakeutuvia ohjuksia, jotka seuraavat rataa ja tuhoavat seuraavan eteen sattuvan auton.

Ohjaamossa oleva tietokone varoittaa etukäteen tällaisen ohjuksen lähestymisestä. Jos refleksit toimivat tarpeeksi nopeasti, voi auton ajaa penkalle ja väistää ohjuksen. Tällöin ohjus ▶



Ferrari Formula 1: nyt mut ruus peri, lentää öljy sekä veri.

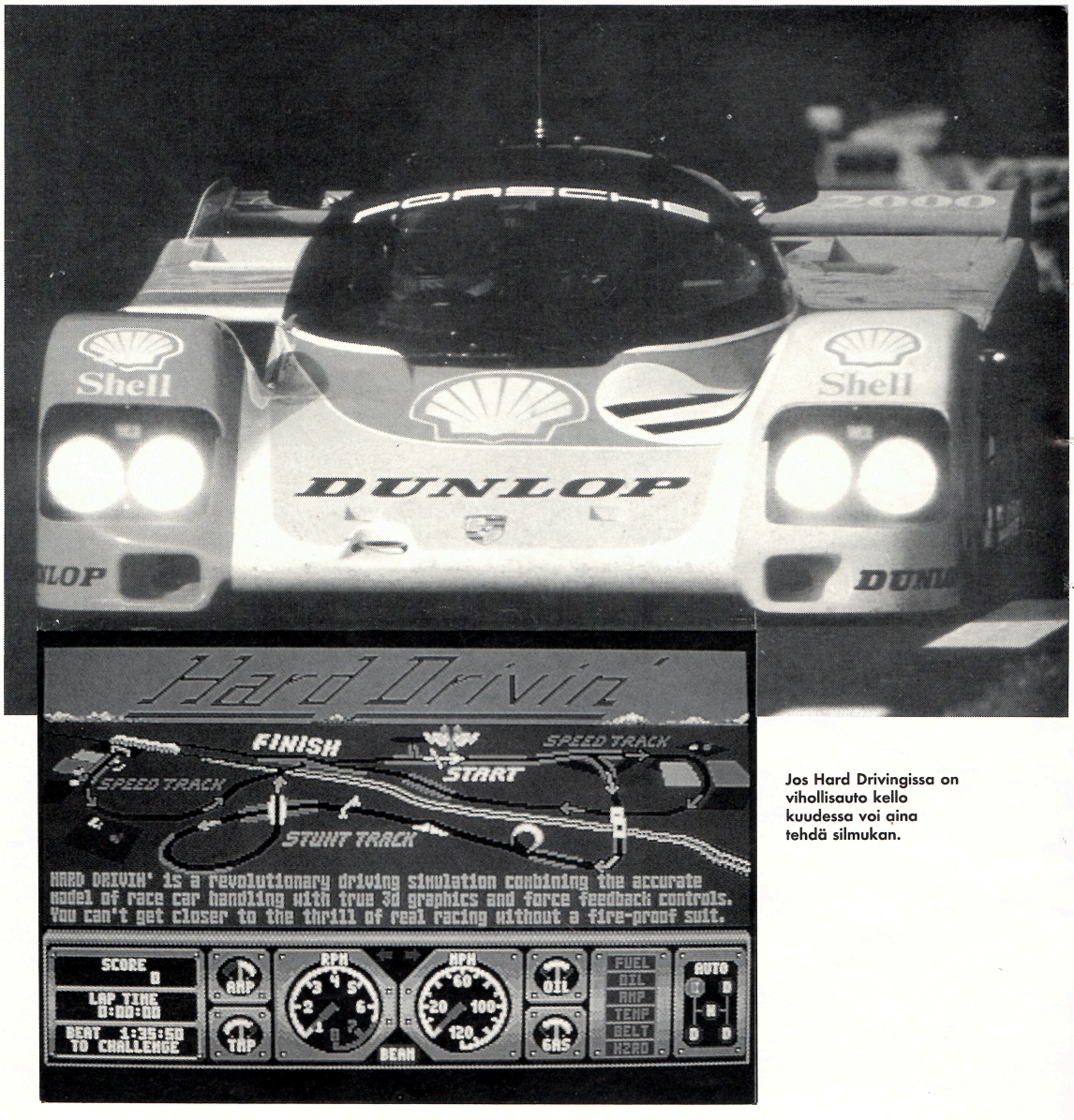
jatkaa matkaansa etsien seuraavaa maalia. Hakeutuvan ohjuksen kanssa saa olla varovainen, sillä saattaa käydä niin, että kaikki muut kilpailijat onnistuvat väistämään sen. Tässä tapauksessa ohjuksen seuraava maali onkin pelaaja itse, eikä ole mitään nolompaa kuin kuolla omaan ohjukseensa.

Raha on Deathtrackissa tärkeää. Ilman sitä ei voi varustella autoaan ja on käytännössä kuollut mies/nainen. Sijoittumalla kilpailuissa hyvin tienaa rahaa. Kilpailun voi voittaa joko saapumalla ensimmäisenä maaliin tai tuhoamalla kaikki kanssakilpailijat, jolloin lopputulos on sama, mutta palkinto on suurempi.

Ennen kisaa saattaa pelaaja saada tarjouksen jonkun toisen pelaajan päästä. Hämäräperäinen tyyppi tarjoaa vaikkapa 10.000 krediittiä tietyn kilpailijan tuhoamisesta. Tarjousta ei tietenkään ole pakko ottaa vastaan.

Deathtrack kuulostaa lupaavalta, mutta toteutus pettää hyvän idean. Auto pysyy tiellä ohjaamattakin, ajaminen on tylsää ja toisten tuhoaminen aivan liian helppoa. Tunnustusta täytyy antaa Dynamixin ohjelmoijille erittäin nopeiden grafiikkarutiinien tekemisestä ja ovatpa kanssakilpailijatkin tunnistettavissa autojensa perusteella. Autot on toteutettu vektoreilla kiitettävästi, eivätkä ne ole mitään laatikoita. Kunnollisen maiseman puuttuminen hävittää liikkeen tunnun, eikä pelissä ole kunnon menoa ja meininkiä.

On sääli, että Deathtrack epäonnistuu hyvästä ideastaan huolimatta. Toivottavasti Dynamix uhraa enemmän aikaa pelattavuuden ja sisällön suunnittelemiseen Deathtrack II:a aloitellessaan.



Jos Hard Drivingissa on vihollisauto kello kuudessa voi aina tehdä silmukan.

Mikä sul on autonen, kun et enää hyppele?

Amerikassa on erittäin suosittua autokilpailu, jossa autot tekevät kaikenlaisia hyppyjä kisan aikana. Aidoimmillaan tätä kisaa simuloi MicroStylen **Stunt Car Racer**.

Pelaaja ajaa autoa, joka on rakennettu kestämään äärimmäisiä rytinöitä ja kolauksia. Rata on yleensä korotettu maasta jonkin verran ja sen mutkat on kallistettu. Helpoimmat radat sisältävät pari pientä hyppyriä, vaikeimmat radat ovat täynnä nousuja, hyppyreitä ja valtavia laskuja. Parhaimmillaan korkeuserot voivat olla kymmeniä metrejä.

Kisaa ajetaan neljä kierrosta ja ensimmäisenä maaliin tullut voittaa. Autoissa on nitroviritys, jonka ansiosta huippunopeuden saa hetkellisesti nostettua kolmensadan paremmalle puolelle. Nitropolttoainetta on kuitenkin rajoitetusti, joten koko ajan ei voi eikä kannata ajaa nitrokiihdytys päällä.

Peli aloitetaan neljännestä divisioonasta ja tarkoitus on nousta ensimmäiseen divisionaan ja voittaa se. Joka divarissa on kolme kuljettajaa ja paras nousee seuraavaan divariin. Huonoin kuljettaja tipahtaa yhden divarin verran alaspäin. Jokaisessa divisioonassa on erilaiset radat, sitä vaikeammat mitä pidemmälle pelaaja edistyy.

Ennen kilpailua on paikallaan harjoitella ahkerasti. On aivan normaalia revittää radat läpi täysillä ja teloa auto lunastuskuntoon pariin otteeseen, ennenkuin kuin välähtää, että radan pääsee läpi paljon nopeamminkin. Pitää yrittää löytää sopiva nopeus, jolla vauhti säilyy koko ajan mahdollisimman hyvänä, sillä pitkät ilmalennot tiputtavat keskinopeutta huomattavasti.

Myöskin nitron käytössä kannattaa pitää järki kädessä. Runsas nitron käyttö johtaa yleensä siihen, että viimeinen kierros ajellaan ilman superpolttoainetta. Harjoittelemalla ja taas harjoittelemalla oppii kyllä ennen pitkää huomaamaan paikat, jossa kannattaa käyttää nitroa ja missä taas säästää.

Kaltevissa mutkissa on keskipakoisvoima valtava. Auton runko ei kestä täydellä kaasulla jyrkkään mutkaan ajoa, vaan runko alkaa hitaasti murtua. Ruudun yläreunassa näkyy murtumiskäyrä. Kun repeämä saavuttaa ruudun oikean laidan, laukeaa auto ja matkanteko loppuu siihen. Todella rajuissa ryssäyksissä saattaa auton runkoon tulla todella isoja halkeamia, jotka näkyvät ruudun yläreunassa reikinä. Kun repeämä saavuttaa reiän, hyppää se reiän yli ja jatkaa toiselta puolelta normaalisti. Repeämät saa korjattua aina kisan jälkeen, mutta halkeamat pysyvät auton rungossa koko pelaajan uran ajan.

Stunt Car Racer on todella suurta hupia. Vektoreilla toteutettu rata liikkuu todella nopeasti ja vakuuttavasti auton alla. Maisemassa on käytetty osittain samoja värejä kuin radassa, mikä nopeuttaa ruudunpäivitystä, mutta aiheuttaa välillä hupaisia sekaannuksia (missä rata? missä rata?!). Pelattavuus on kunnossa ja vauhdin tuntu on melkoinen, jopa niin mainio, että rajuissa nousuissa ja laskuissa pelaaja huojuu tuolissa.

Miinuspuolelta löytyy vaikeimpien ratojen yletön vaikeus ja tietokonevastustajien täydellisyys. Paljon hauskempaa onkin ajaa kavereiden kanssa harjoitteluradoilla kilpaa siten, että jokaisen paras kierrosaika kirjataan paperille.

Stunt Car Racer on lähes täydellinen, mutta ainakin allekir-

joittanut jäi kaipaamaan lisäratoja ja mahdollisuutta tehdä omia ratoja.

Aave etuistuimella

Atarin alunperin varsinaiseksi simulaattoriksi tarkoitettu **Hard Drivin'** käänsi monia päitä aikoinaan pelihalleissa nopeilla vektorigrafiikoillaan ja realistisesti käyttäytyvällä ratillaan. Domarkin ansiosta on peli siirtynyt joka koneelle, ja näistä PC:n Hard Drivin' on paras, pääasiassa 386-koneen tehokkuuden ansiosta.

Peli jakaantuu kahteen rataan: vauhtiradaan ja temppuradaan. Nimensä mukaisesti vauhtiradalla paahdetaan sen minkä auto kulkee ja temppuradalla on hyppyreitä ja mahtava 360 asteen silmukka. Pelaaja saa valita ottaako hän automaatti- vai manuaalivaihteiston ja sitten matkaan. Alkukiihdytyksen jälkeen tulee risteys, josta pääsee haluamalleen radalle.

Ruudun yläreunassa tikittää aikalaskuri ja peli on ohi, kun aika tippuu nollaan. Radalle on ripoteltu muutama etappi, joista saa lisää aikaa. Jos radan pääsee läpi, lähtee pelaaja uudelle kierrokselle, mutta tällä kertaa aikaa on ensimmäistä kertaa vähemmän.

Jos pelaaja saa ajettua radat läpi pariin kertaan, joutuu hän ajamaan kilpaa Phantomin kanssa. Phantom on tietokonekuski, joka ajaa todella kovaa. Phantomin hävitessä joutuu pelaaja uudelleen Phantomia vastaan, mutta tällä kertaa Phantom ajaa täsmälleen samalla tavalla kuin pelaaja edellisellä kerralla. Toisin sanoen, toisella kerralla pelaaja kamppailee omaa itseään vastaan.

Radoilta löytyy myös muuta liikennettä ja ratojen varsilla on rakennuksia. Jos sattuu kolari, siirtyy peli Instant Replay -moodiin, jossa kolari näytetään ylhäältä päin hidastettuna. Peliä pystyy pelaamaan näppäimistöltä, joystickillä tai hiirellä. Hiirellä pelaaminen on helpointa, joskin hiiren liikkeiden pitää olla mikroskooppisen pieniä tai auto yliohjaa välittömästi. Missään tapauksessa Hard Drivin' ei ole helppo.

Ruudunpäivitys on 386-koneissa tarpeeksi nopeaa pelinautinnon saavuttamiseen, mutta hitaammissa koneissa pelattavuus saattaa kärsiä. Vektoreilla rakennettu maisema ja rata on erittäin vaikuttavan näköinen. Peliä voi haukkua sen ylettömän vaikeuden ja bugisuuden takia, mutta se on joka tapauksessa hupia muutamaksi päiväksi.



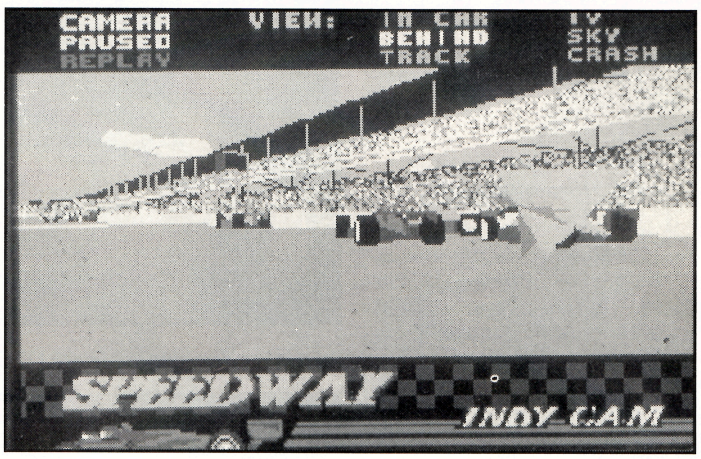
Silta auki, Kova Kuski tulee.

Sokeri pohjalla

Mutta mitä ostaa, jos haluaa vain parasta? Electronic Artsin **Indianapolis 500** on kevyesti koko joukon paras autopeli. Samalla se on myös yksi parhaista koskaan tehdyistä peleistä.

Peli perustuu Indianapolis 500 -kilpaan, jonka pituus on 500 mailia ja jota ajetaan lähes vuorokausi. Jokaiseen autokuntaan kuuluu kolme kuskia. Pelissä ei sentään tarvitse venyä samanlaisiin fyysisiin saavutuksiin. Valittavana on neljä eripituista kisaa. 10 kierroksen kisassa ei liputeta kolareita, eikä auto hajoa. 30 kierroksen kisassa liputetaan kolarit, jolloin kaikki muut autot siirtyvät ajamaan letkaan, kunnes romut kerätään radalta. 60 kierroksen kisassa liputetaan kolarit ja autokin voi hajota. 200 kierroksen kisa on sitten se äärimmäinen 500 mailin kilpailu.

Ennen minkäänlaista kilpailua, on pelaajan valittava autokunta. Valittavana on kolmesta nykyisissä Indy 500 -kilpailuissa käytettävistä autoista, jotka ovat kaikki erilaisia tehoiltaan ja käyttäytymiseltään. Auton valittuaan pitää pelaajan säätää auto kilpailukuntoon. Tähän menee yleensä kahdesta viiteen tuntiin, hieman riippuen siitä, kuinka pikkutarkasti pelaaja haluaa auton virittää. Aikaa menee sen takia, että ensin pitää ajaa auto ja renkaat lämpimiksi. Sitten ajon aikana täytyy säätää renkaiden ja jousien kulmat ja kovuudet, siipien kulmat ja paljon muuta. Tekemistä löytyy ja kunnolliset säädöt ovat todella kovan työn takana. Mutta ilo on sitten sitä suurempi, kun huomaa, miten kunnolla säädetyllä autolla pystyy hiomaan kierrosajoista jopa sekunteja pois.



Auto ajaa autorataa, Indianapolis viisisataa.

Kilpailua varten täytyy ensin ajaa aika-ajo, jossa määritellään lähtöruutu. Aika-ajossa pitää pelaajan ajaa neljä kierrosta täysillä, sillä kierrosajoista lasketaan keskiarvo, ja sen perusteella määräytyy lähtöruutu. Yksikin ajovirhe, niin voi saman tien aloittaa koko aika-ajon alusta.

Varsinainen kilpailu on hermojen taistelua. 32 muuta autoa ajavat taitojensa mukaisesti tekemättä suurempia ajovirheitä. Niinpä pelaajan täytyy ajaa koko ajan taitojensa äärirajoilla. Kun kisaa on ajettu 9 kierrosta, ja pelaaja on johdossa, on tunnelma aivan sanoinkuvaamaton. Kun tietää, että puolen millimetrin väärä liike täräyttää auton liki 400 km/h päin reunusta, alkavat kädet täristä. Yksi ainoa ajovirhe saa auton pyörimään hallitsemattomasti pitkin rataa ja kisa on menetetty. Tämä viimeisen kierroksen tunnelma on ehdottomasti koettava, että tietää eläneensä.

Teknisesti Indy 500 hipoo täydellisyyttä. Täytetyt vektorigrafiikat ovat uskomattoman nopeat jopa hitaammissakin PC:eissä. Lukuisat kamerakulmat radan varrelta, radan yläpuolelta, helikopterista ja auton takaa yhdessä Instant Replay -toiminnon kanssa antavat pelille sitä jotakin, joka puuttuu niin monista muista autopeleistä.

Hupia voi pitää vaikka siten, että ajaa itsensä paalupaikalle, tekee autostaan tiesulun ja yrittää saada aikaan mahdollisimman suuren kolarin. Rytinän voi sitten katsoa valitsemalla Instant Replayn valikosta, ja vielä useasta eri kuvakulmasta. Parhaat kolarit voi tallentaa disketille talteen.

Autopeleistä innostuneiden ei tarvitse etsiä kauempaa, Indianapolis 500 on toteutunut unelma.

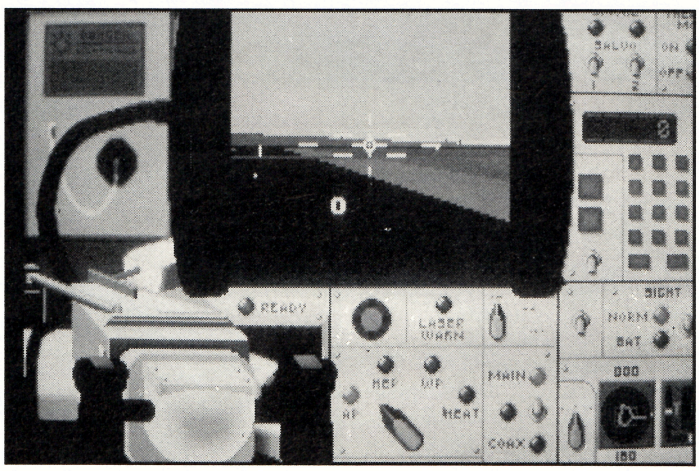
Petri Teittinen

Tankki täyteen ja pelti kiinni

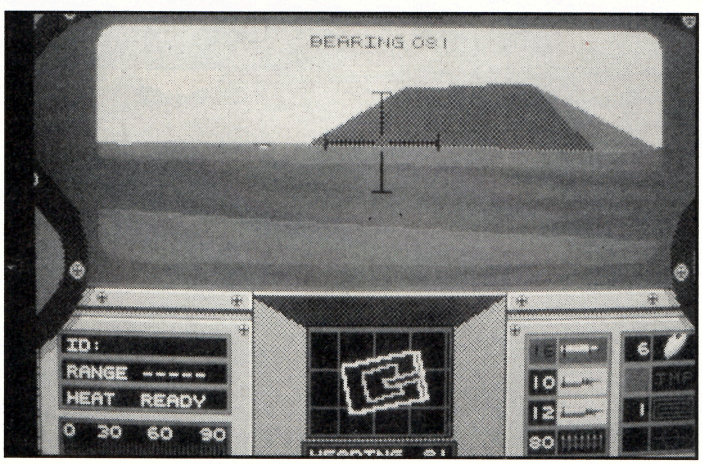
Telaketjujen rytinä, 120 millin tykin huumaava haukahdus ja miehekäs jytinä kertovat mahtavien metallihirviöiden ratkaisevan yhdistyvän Euroopan johtajaa. Mitä tankkia kannattaa ajaa? PC-pelikirja testaa.

Missä saat ajaa, jos sinulla on kymmenien tonnin taistelutankki 110 mm:n tykillä? Missä ikinä haluat. Tämäkin vanha vitsi on itse asiassa täyttä totta, edellyttäen että käytössä on PC ja vähän sähkövirtaa.

Kävipä nimittäin niin hassusti, että simulaattorinkyhääjät huomasivat, että markkinat on kyllästetty lentosimulaattoreilla. Jokainen merkittävä kone on jo saanut omansa, parhaat useampiakin, ja jostain syystä kaikkien katseet kääntyivät tankkeihin.



Joka ensimmäisen kiven heittää, sitä 120 mm tykillä silmään.



Abrams Battle Tank: ensimmäinen ja se näkyy.

Kun isä Normandiassa...

Jos tankkisimulaattoreissa etenee kronologisessa järjestyksessä, törmätään toiseen maailmansotaan. Yllätys yllätys, tähän aikaan sijoittuvissa simulaattoreissa ei paljoa valinnanvaraa olekaan.

Normandian rannoilta Ardennien metsiin ja Saharan autiomaahan ulottuu liittoutuneiden työhevosen **M4 Shermanin** tarina. Pelaaja komentaa neljää Shermania ja kahta jeeppiä jokaisen osion viidessä tehtävässä. Jeepit kelpaavat tiedustelukäyttöön, Shermaneja voi ohjastaa joko pelaaja tai tietokone. Tietokoneen ohjaaman Shermanin voi komentaa menemään tiettyyn paikkaan, jolloin tämä puolivauhtia purjehtii kohti maalia pysähtyen taistelemaan mikäli vihollinen tulee vastaan.

Pelaajan itsensä ohjastama tankki on muuten metsän vikkelin eläin, sillä se pystyy vaurioituneenakin pyyhältämään minkä tahansa muun tankin ohi.

Näkymä tankeista rajoittuu karttaan, vaurioruutuun, laajaan pää ulkona tornista -näkymään ja ajajanäkymään. Ammuskelupelin makua tulee rutkasti siitä, että mikäli maali on noin piipun suunnassa ja kantomatkan sisällä, siihen osuu.

Notkea 3D-grafiikka peittää hetken sen, että jopa Ardennit ovat niin kutsuttua aakeaa laakeaa. Vain puusto luo näkösuojaa, mutta mäkiä kaivattaisiin ja paljon.

Kohotakseen OK-pelin statuksesta kovaan peliin olisi Loricielsin Sherman M4 vaatinut lisää tehtäviä ja realistisemman maaston, parista muusta pikkuparannuksesta puhumattakaan.

Airfixin jalanjäljissä

Piennä poikana monikin on leikkinyt pikkutankeilla, ja Rainbow Artsin **Conqueror** palauttaa nuo ajat mieleen. Kuin hiekkalaatikossa ikään vilistävät pikkutankit kumpuilevassa maastossa, jonka täyttävät aidon näköiset puut, joet ja tiet. Hauskat pikku kylät kirkkoineen ja asuinrakennuksineen antavat väriä. Kaikki, mikä maastossa on, voidaan myös tuhota.

Tankkeja löytyy tusina, neljä liittoutuneiden, neljä saksalaista ja neljä venäläistä. Opponentit valitaan historiallisten faktojen mukaan, eli USA-USSR-maaottelu ei ole mahdollinen.

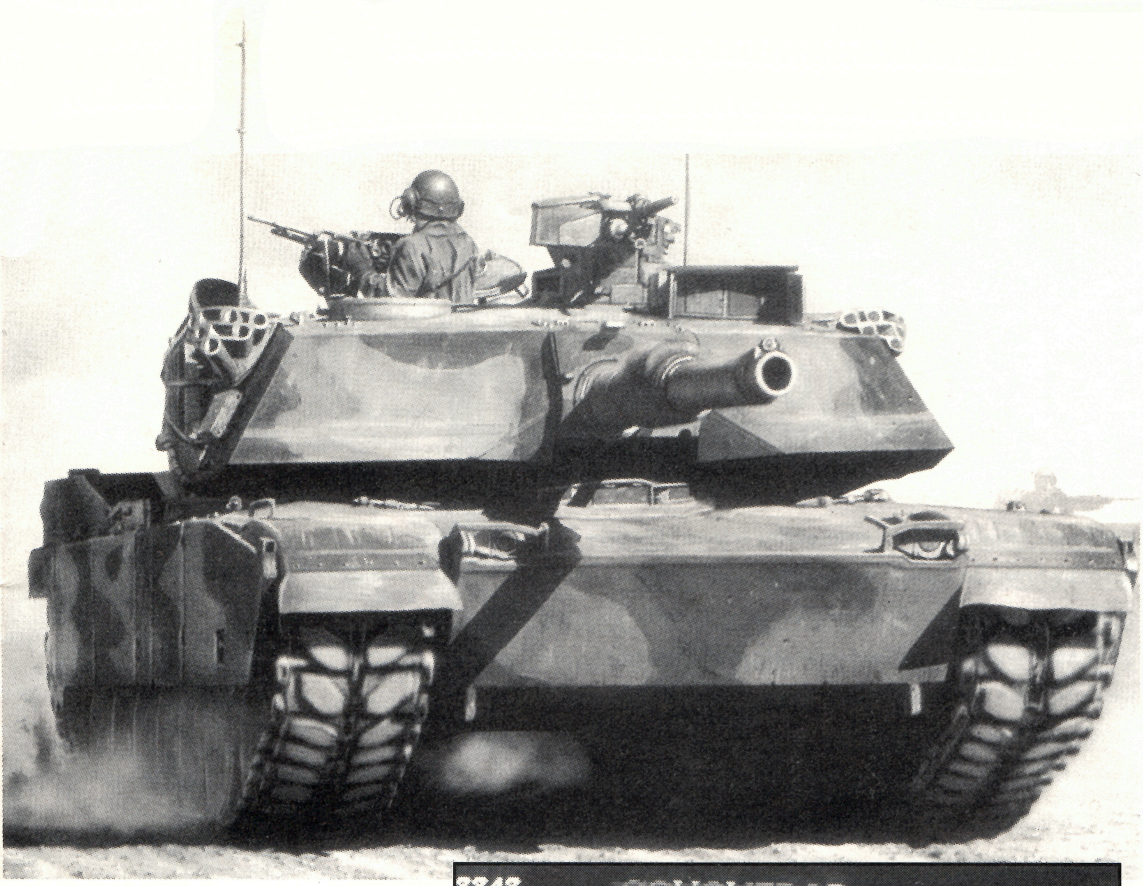
Pelitasoja Conqueror tarjoaa kolme: arcace, strategia ja niiden välimuoto. Helpoimmassa versiossa pelaaja ohjaa yhtä tankkia, tarkoituksena on selvitä yhä kasvavista ja paranevista vihollistankeista. Välimuodossa mukaan liittyy omia tankkeja lisää ja lopullinen tavoite on pyyhkiä kenttä vihollisista. Strategisessa osuudessa tarkoitus on miehittää tietty kohde minuutin ajan päästämättä vihollistankkeja edes lähelle. Pisteitä käytetään uusien ja parempien tankkien hankkimiseen. Enintään pelaaja voi komentaa 16 tankkia.

Robottitankkeja määräillään erillisellä karttaruudulla varsin niukalla käskyvarastolla. Määränpään lisäksi käskyjä on kaksi: aja ja seis. Enempää ei silti tarvitse, sillä tankit osaavat puolustautua kohdatessaan vihollisen, jopa siinä määrin, että pikkutankki ottaa telaketjut alleen, jos törmää isoon jätkään.

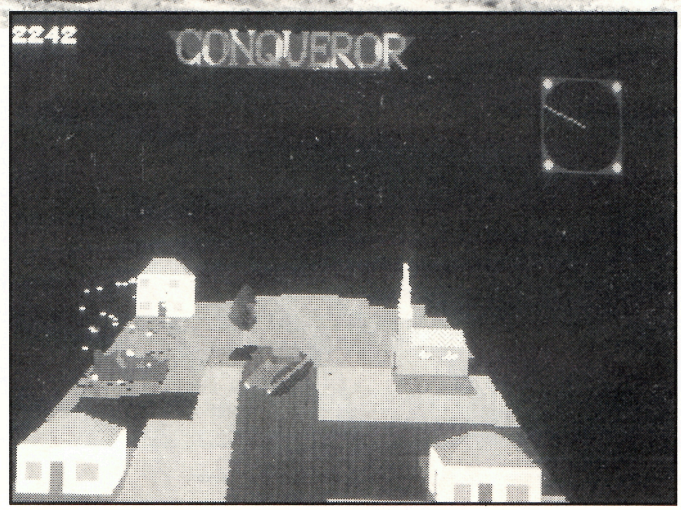
Mitä tulee järkyttäviin ohjausvirityksiin niin Conqueror tekee historiaa. Tankkia ohjataan telaketjuittain, päälle vielä tykkitornin ja tykin korotuksen ohjaaminen. Erilaisia ohjausvaihtoehtoja on kolme, mutta harjoitusta vaaditaan ja paljon. Kaksi pelaajaa voi yhtäaikaa ohjastaa tankkia, toisen ajaessa ja toisen huolehtiessa tornista. Riitaa aiheutunee siitä, että kumpikin voi kyllä ampua. Luojan kiitos, yksin peluussa voi joko ajurin tai ampujan laittaa tietokoneohjaukseen.

Mikään simppeli ammuskelupeli ei Conqueror ole. Tankeilla on neljä panssariarvoa niin etu-, sivu- kuin takapanssarillekin, vaihteleva nopeus maaston mukaan ja tykille on sekä kantomatka että panssarinläpäisy, josta johtuen tankki kuin tankki kestää aika paljon ennen jäämistään savuavana maastoon. Osumassakin kun nähkääs otetaan huomioon niin matka kuin osumiskulmakin. Varsinaista nopean tuhon riemua ei ole.

Ainoastaan näkyvän pelikentän pieni koko ja tietty epäergo-



Conqueror: tankilla jumalanpalvelukseen.



nomisuus estävät Conquerorin nousun tosiklassikkosarjaan.

Conqueror ei ole simulaattori (mikäli tankit eivät korjaa vaurioitaan 20 sekunnissa), ei ammuskelupeli, vaan mielenkiintoinen hybridi, joka takuuvarmasti ei vetoa kuin pienehköön osaan pelaajia.

Abramsin poikien isän nimi

Uusin ja nykyaikaisin jenkkitankki M1 Abrams on tankkisimulaattorien Falcon. Ilmeisesti Abramsin suosio simulaatiokohteena pohjautuu paljolti siihen, ettei muutakaan mainittavampaa jenkkitankkia löydy.

Vanhin Abrams on Electronic Artsin **Abrams Battle Tank**. Aikoinaan varsin fiksu simulaattori on jo vanhentunut, sillä pelaaja komentaa vain yhtä tankkia koko neuvostoarmeijaa vastaan. Tehtäviä löytyy raflaavat kahdeksan, jolla ei oikein Guinnesin ennätysten kirjaan pääse.

ABT on kuitenkin ihan mene-vä joskin vanhahtava simulaattori, joka pyörii EGA-näytössä vailla muodissa olevia ulko-, panoraama- ja muita poseerausnäkymiä.

Kohti realismia

Microprosen **M1 Tank Platoon** määritteli millaisia tankkisimulaatorit tulevat olemaan. Tank Platoonissa pelaaja ohjaa neljää tankkia, jonka lisäksi hänellä on käytettävissään erilaisia tukiyksikköjä. Omien tankkien kanssa pelleilyn lisäksi voi sekoilla tykistö- ja heitinkeskitysten parissa, määräillä muita panssaroituja osastoja kuten jalkaväkeä ajoneuvoineen, liikkkuvia tykkejä, muita tankkijoukkueita ja osallistuvatpa ilmavoimatkin helikopterein ja rynnäkkökonein.

Koko pelin voi halutessaan pelata vaikka karttaruudulta strategisena harjoituksena, mutta neljään omaan tankkiin pääsee suoraan sisällekin omakätisesti näyttämään puna-armeijalle taivaan merkit. Yksittäisen taistelun tulokset vaikuttavat koko sotaan, eli jos pelaaja epäonnistuu läpimurtotehtävässään, seuraavaksi torjutaankin puna-aaltoa.

Yksityiskohtainen 3D-grafiikka pyörii hyvin pienempitehoisissakin koneissa, ja jollei pyöri saa yksityiskohdat tiputettua. Näppäimiä on paljon, minkä ei pidä antaa hämätä, sillä oppimiskynnys on pienempi kuin luuletkaan. Mukana on Microprose-tyyliin mittava manuaali, joka kertoo panssarisodankäynnistä enemmän kuin haluat tietääkään. Itse asiassa jopa niin paljon, että Microprose joutui selittemään datamäärää Yhdysvaltain armeijalle.

M1 Tank Platoon on ehdottomasti tämän hetken paras tankkipeli kaikinpuolin.

Tapa ystävä päivässä

Spectrum Holobyten **Tank** on pitkälti samanlainen kuin Tank Platoonin. Suurimmat erot ovat siinä, että Tankissa on tehtäviä vain rajoitettu määrä (15) eivätkä ne muodosta varsinaista kampanjaa. Tasoituksena pelaaja voi komentaa jopa 16 tankkia plus vielä Tank Platoonia suurempaa määrää erilaisia tukiyksiköitä. Jalkaväki tosin puuttuu, aijai. Ja löytyypä Tankista mahdollisuus yhdistää kaksi konetta kaapelilla tahi modeemilla ja ottaa kaverin panssarista mittaa.

Grafiikka jää valitettavasti EGA-asteelle, joka kyllä täyttää tarkoituksensa muttei sen enempää. Maasto on Tank Platoonia aidomman näköistä, mutta vastapainoksi peliä on sekavampi pelata. Korkealaatuinen tuote, muttei Tank Platoonin luokkaa.

Mielenkiintoista on Spectrum Holobyten pyrkimys niin kutsuttuun Electronic Battlefront -järjestelmään, joka sallii kahden tai useamman pelaajan osallistumisen yhtä aikaa sotaan. Eikä EB rajoitu siihen, että pelaaja yksi ohjaa tannkijoukkuetta kaksi ja pelaaja kaksi joukkuetta yksi, vaan pelaaja kaksi voikin lentää F-16 Falconilla tukitehtävissä. Tämäntyyppinen järjestelmä on käytössä Yhdysvaltain armeijalla, ja toivottavasti Spectrum Holobyte tulee onnistumaan.

Ja mikäli nykyaikainen panssarisota ei kiinnosta Activisionin **Mechwarrior** tarjoaa 24. vuosisadan vaihtoehdon jättirobotteineen. Tankit eivät kuole, ne vain muuttavat muotoaan. Mutta se onkin sitten jo toinen juttu.

Niko Nirvi

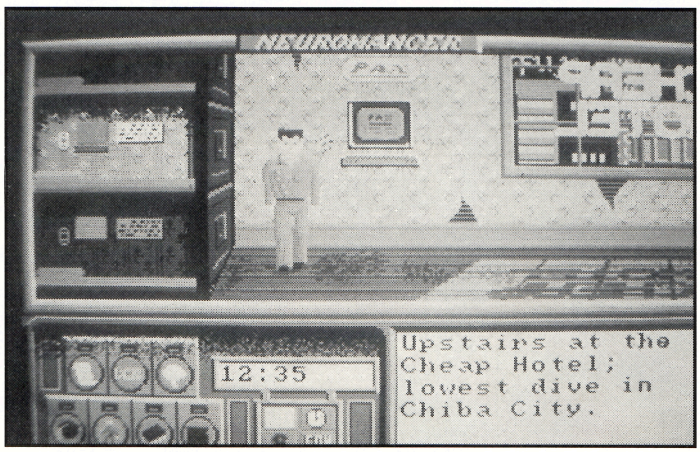
Tank	**82**	**E**	**N/J**	-	**5(1.2MB)/3/H**	**390,-**
M1 Tank Platoon	**95**	**C/H/E/V**	**N/J**	**AdLib,Sound Blaster**	**5/3/H**	**490,-**
Conqueror	**84**	**C/E/V**	**H/J**	-	**3/5**	**290,-**
Sherman M4	**84**	**C/E/V**	**N/J**	-	**3/5**	**290,-**
Abrams Battle Tank	**74**	**C/E**	**N/J**	-	**5/H**	**290,-**

Tieteisroolipelejä joka lähtöön

PeeCeen omistajia on hemmoteltu toinen toistaan tasokkaammilla tieteisroolipeleillä siinä missä perinteisemmille kotimikroille on ollut tarjolla joko eioota tai käännösversioita. Ovatpa tulevaisuusfantasiat sijoittuneet sitten vaikka Caldorren kauppareittejä puhdistavan partioaluksen komentajan pallille tai cyberpunkahtavan synkän lähitulevaisuuden tietoverkkoihin, ne on voinut toteuttaa oman koti-PC:nsä ääressä.

Amigan, ST:n ja PC:n roolipelitarjonnan välillä on yllättävä kahtiajako, sillä PC-ohjelmoijat tuntuvat viehtyneen tieteisaiheisiin siinä missä koeteltujen kotikoneiden tarjonta on ollut lähinnä fantasiapainotteista. Toki käännöksiä on tehty suuntaan jos toiseenkin, ja PC-koneiden invaasio koteihin on lisännyt myös fantasia-aiheisten roolipelien tarjontaa, mutta edelleenkin esimerkiksi Starflightin Amiga-versiota saatiin odottaa pari vuotta PC-version markkinoille tulon jälkeen.

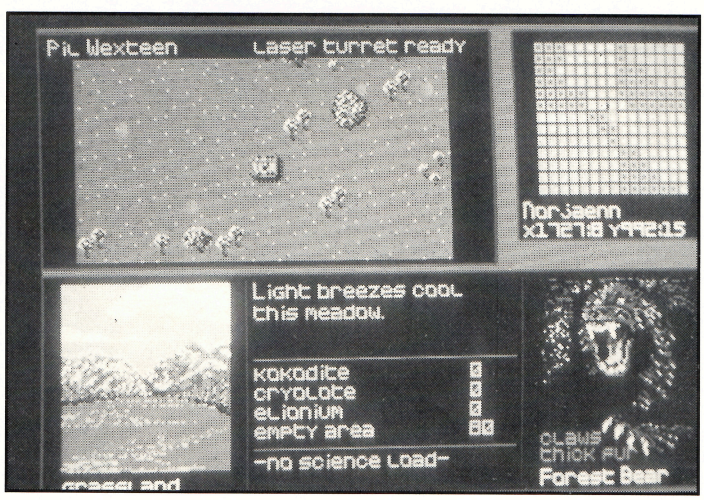
Mitään tiukkoja rajoja eri pelityyppien välille ei kannata ryhtyä vetämään, sillä seuraava markkinoille ilmestyvä tuote todennäköisesti tekee rajoista vanhentuneita. Tässä artikkelissa keskitytään kuitenkin pääasiassa kahteen pelityyppiin, joista toisessa ohjaillaan kokonaisen avaruusaluksen miehistöä ja toisessa Sierra On Linen Larry-pelien tyyliin yhtä henkilöä.



Jos raha loppuu, Neuromancerissa keuhkoistakin saa kahisevaa.

Kuusi olentoa ja pesusoikko

Perinteisen roolipelin määritelmään istuu parhaiten joukko pelejä, joissa pelaaja ohjailee kokonaisen avaruusaluksen miehistöä sen yrittäessä pysyä sekä hengissä että pyrkiessä selvittämään, miksi ihmeessä kaikki tuntuu kaikkialla menevän pieleen. Electronic Artsin **Starflightissa** ongelman nimenä ovat räjähtelevät auringot, ja sen jatko-osa keskittyy ilkeämielisen vihulaisrodun jostain löytämän teknologian lähteen selvittämiseen. Saman firman tekemässä **Sentinel Worldsissä** sen sijaan pysytellään yhden aurinkokunnan sisällä ja ihmetellään sen kauppareittejä vainoavien tihulaisten motiiveja. Strategic Simulations Inc:in (SSI) **Star Command** on puolestaan hieman selkeämpi ja keskittyy enempi yksittäisten taistelujen strategiaan ja yksiselitteisiin ongelmiin.



Sentinel Worlds: karhunammuntaa raskaalla laserilla.

Kaikille näille peleille on yhteistä se, että alussa pelaajalle annetaan kuusi täysin vihreää (elowanien kyseessä ollessa jopa sananmukaisesti!) olentoa ja nippa nappa vuotavan jollan määritelmän kattava avaruusalus, jonka keulille on viritetty ritsa (herneitä voi ostaa eri hintaan). Pelaajan tehtävänä on sitten kouluttaa ja koulia miehistönsä täyttämään maailmankaikkeuden pelastajien saappaat ja viritellä siinä sivussa aluksensa sellaiseen kuntoon, että itse armas Death Star II:kin painuu uikuttaen lähimmän asteroidin taakse piiloon.

Myös miehistön roolijako on pelistä toiseen hämmästyttävän samanlainen, eikä esikuvaakaan tarvitse kaukaa hakea. Koko porukka eli kapteeni, tiedeupseeri, navigaattori, konemestari, viestintäupseeri ja lääkintäupseeri on pöllitty suoraan Enterprise NCC-1701:n komentosillalta. Sentinel Worldissä kapteeni on sentään korvattu pilotilla mutta...

Yksityiskohdissa alkaa löytyä jo erojakin, sillä esimerkiksi vain Starflight I ja II sallivat alienien ottamisen miehistön jäseniksi siinä missä Star Command ei salli maastoajoneuvolla köröttelyä planeettojen pinnalla. Lisäksi Star Command on ainoa, jossa miehistölle maksetaan varsinaista palkkaa. Muissa peleissä rahat on itse tienattava tai huijattava kaupankäynnillä ynnä rosmouksella.

Etenkin Starflight II (Trade Routes of the Cloud Nebula) keskittyy juuri kaupankäyntiin vastapainoksi ykkösosan kaivostoiminnalle. Lisäksi siinä joutuu taistelemaan ylivoimaisesti

PeeCee on scifistin mikro

vähiten, sillä jos kylkeen kiilaavat avaruusalukset ovat vihamielisiä (eivätkä esimerkiksi lähetystehtävissä levittämässä Yhtä Ja Ainoata Totuutta), ne ovat yleensä niin ylivoimaisia, että antautuminen on ainoa järkevä vaihtoehto.

Valinta näiden pelien välillä riippuu paitsi mieltymyksistä myös käytettävissä olevan koneen suorituskyvystä. Sentinel Worlds on nimittäin peleistä ehdottomasti kehittynein, mutta vaatii puhtia paitsi keskusyksiköltä myös näytönohjaimelta. EGA:lla varustettu AT on pelinautinnon minimikokoonpano (muuten tuloksena on pelikärsimys), eikä 386:kaan ole pahitteeksi.

Vastineeksi saa sitten realistisen heads up -kypäränäytön, digitoitua grafiikkaa ja rutkasti realismia ja huumoria. Esimerkiksi rikkaan pohatan avaruusjahdilla vieraillessaan saa varoa, ettei hätyyttele hänen suihkussa olevaa rakastajatartaan. Vai mitä naisena tuumisitte kuuden hampaisiin asti aseistautuneen hikisen ja arpisen örmyn rynnäköidessä kylpyhuoneeseenne?

Starflight I ja Space Command luonnistuvat myös perus-PC:ssä, mutta Starflight II on sitäkin omituisempi elävä. Se näyttää ihan Starflight I:ltä, mutta tuntuu taahmaaiiseemmaaltaa. Lisäksi Starflight II tuhlaa levytilaa surutta — tallennetiedostotkin vievät yli puoli megatavua levytilaa! Jotensakin homma haisee keskentekoiselta, sillä pienellä silottelulla ja koodin optimoimisella Starflight II:sta olisi saatu todella huippuluokan seikkailu.

King's Quest avaruudessa

Siitä lähtien kun Sierra-On-Line sai valmiiksi huikeasti menestyneen toimintaseikkailunsa King's Questin, pelien maailma ei ole ollut entisensä. Ensinnäkin itse King's Quest on poikinut joukon jatko-osia, joista PC:n omistajille tutuimpia ovat Leisure Suit Larry I, II ja III, ja joista osa sijoittuu myös avaruuteen (Space Quest I, II ja III). Lisäksi sen pohjalta on siinnyt joukko enemmän tai vähemmän suoria plagiaatteja.

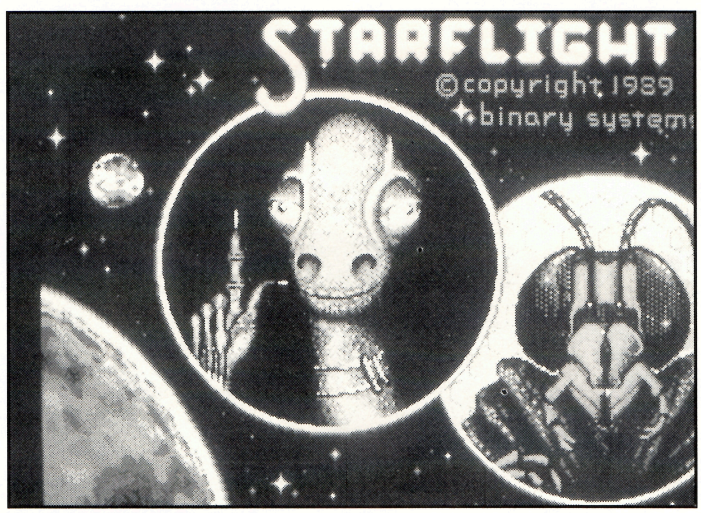
Sierran toimintaseikkailujen ideanahan on yhdistää perinteisen seikkailupelin luonnollista kieltä käyttävä parseri animaatioon. Roolihahmoa ohjaillaan näytöllä joko kohdistinnäppäinten, peliohjaimen tai hiiren avulla, pelin hallintaan liittyvät käskyt annetaan valikoista ja varsinaiset komennot kirjoitetaan luonnollisella englannin kielellä.

Siinä missä kuuden miehen avaruusoopperat sisältävät huumoria vain siellä sun täällä, Space Questit ovat muuttuneet sitä hervottomammiksi mitä useampia osia sarjaan on saatu ahdettua. Jo ensimmäisen osan lähtöasetelma eli siivouskomerossa rokulia nukkuva parkettikosmetologi on täysin vastakkainen perinteisille avaruusoopperoille. Iltapäivätirsat tosin pelastavat päähenkilön hengen avaruusrosmojen hyökätessä alukselle ja täyttäessä sen hyvin epäkoomisilla vainajilla.

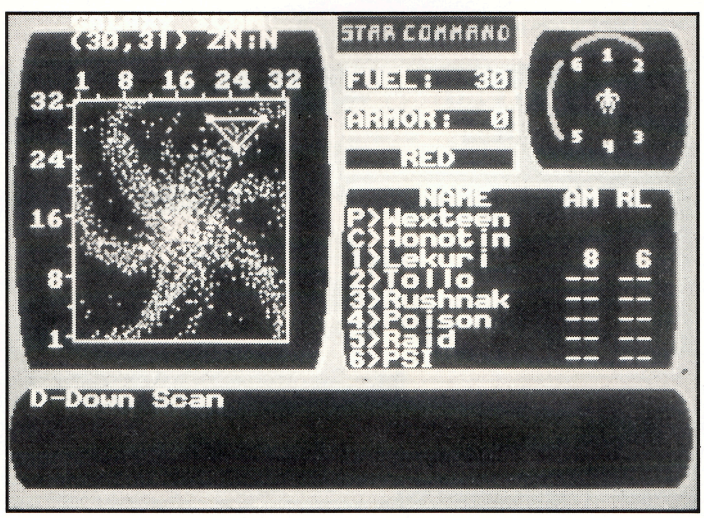
Kolmososassa moisiin tyylirikkoihin ei enää sorruta, vaan tarina on alusta loppuun asti eri tasoista gonzoilua kaikenmoisine scifi-genren tuntijoille suunnattuine herjoineen. Esimerkiksi perintätoimiston (ykkösosassa ostettu pillihän jäi maksamatta!) ulosottoandroidi Arnold the Annihilator on varsin tutun näköinen kaveri — ja lähes yhtä vaikea poistaa kuvioista kuin iki-ihana esikuvansakin.

Space Quest cyberavaruudessa

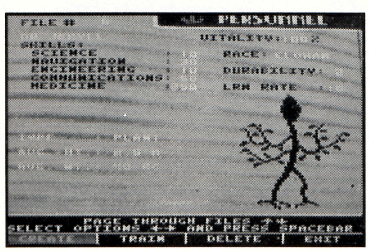
Electronic Artsin Willian Gibsonin kirjan pohjalta laatiman **Neuromancerin** haukkuminen King's Quest -plagiaatiksi ei tee sille lainkaan oikeutta. Sierramaisen toimintaseikkailun lisäksi se on syönyt tietopankeissa ja cyberavaruudessa sekoilua sekä tuhdin annoksen kirpeänmustaa huumoria.



...mutta antaisitko tyttäresi mennä naimisiin heidän kanssaan?



Puhelinluetteloa niukasti parempaa Star Command -grafiikkaa.



Ota Kasvi kapteeniksi

Mainitsemisen arvoisia pelejä:

Starflight

Tyyppi: puhdas roolipeli
Näyttö: C/E
Hinta: 290,—
Valmistaja: Electronic Arts
Arvosana: 85
Kommentti: Hauska peli, joka vaatii runsaasti aivotyötä.

Starflight II

Tyyppi: likainen roolipeli
Hinta: 290,—
Näyttö: C/E
Valmistaja: Electronic Arts
Arvosana: 75
Kommentti: Samat sanat kuin ykkösosaan, mutta koodia olisi saatu vuosien kuluessa hieman optimoida eikä päinvastoin. Käyttöliittymää olisi muutenkin kehittää edes nimeksi.

Star Command

Tyyppi: roolipeli
Hinta: 290,—
Näyttö: C
Valmistaja: SSI
Arvosana: 80
Kommentti: Enempi strategiapelureille tarkoitettu tieteisroolipeli.

Sentinel Worlds I

Tyyppi: roolipeli
Hinta: 290,—
Näyttö: C/E
Valmistaja: Electronic Arts
Arvosana: 99
Kommentti: Viimeisen päälle mietitty ja hyvin toteutettu peli, joka vaatii vähintään AT:n ja EGAn ollakseen nautittava.

Space Quest I

Tyyppi: toimintaseikkailu
Hinta: 240,—
Näyttö: C/E
Valmistaja: Sierra-On-Line
Arvosana: 70
Kommentti: Space Quest -sarja ensimmäinen otos

Space Quest II

Tyyppi: toimintaseikkailu
Hinta: 290,—
Näyttö: C/E/V
Valmistaja: Sierra-On-Line
Arvosana: 80
Kommentti: Tekniikka ja gagit kehittyneet, mutta parempaa on vielä tulossa.

▶

Space Quest III

Tyyppi: toimintaseikkailu
Hinta: 290,—
Näyttö: C/E/V
Ääni: AdLib
Valmistaja: Sierra-On-Line
Arvosana: 95
Kommentti: Sarjan helmi, joka himmenee vasta seuraavan osan varjossa. Tekniikan kehittymisen lisäksi herjat ovat muuttuneet osa osalta huimemmiksi.

Neuromancer

Tyyppi: toimintaseikkailu
Hinta: 290,—
Näyttö: C/E
Valmistaja: Electronic Arts
Arvosana: 99
Kommentti: Jää toiseksi vain esikuvana toimineelle William Gibsonin kirjalle.

Hitchhikers Guide to the Galaxy

Tyyppi: seikkailupeli
Hinta: 290,—
Näyttö: C
Valmistaja: Infocom
Arvosana: 92
Kommentti: Kuuluu ehdottomasti jokaisen teksti/avaruuspeleistä pitävän pelikirjastoon.

Millenium 2.2

Tyyppi: muu
Hinta: 290,—
Näyttö: C/E
Valmistaja: Activision
Arvosana: 87
Kommentti: Tekninen toteutus ja perusidea aivan loistava, mutta peli etenee turhan tiukan käsikirjoitusken mukaan.

Balance of the Planet

Tyyppi: simulaatio
Hinta: 450,—
Näyttö: C/E/V
Valmistaja: Mindscape
Arvosana:99
Kommentti: Tulisi kuulua jokaisen PC:n ohjelmakirjastoon.

Neuromancerin tekee harvinaisen poikkeukselliseksi lisenssipeliksi se tapa, jolla sen ohjelmoijat ovat hylänneet kirjan juonen kopioimisen pelinsä perustaksi. Sen sijaan he ovat luoneet täysimittaisen Gibsonin visioimaan maailmaan sijoittuvan toimintaseikkailun, joka hyödyntää pelin ja tietokoneen tarjoamia mahdollisuuksia täysin rinnoin. He ovat myös jatkaneet siitä mihin Gibson lopettaa, ja niinpä tehokkain tapa päästä vihamiehestä eroon on crackeroida itsensä jakuzan tietokantaan ja lisätä miehen nimi tilattujen murhien luetteloon... Rahaa saa sen sijaan esimerkiksi lisäämällä itsensä jonkin suuryrityksen palkanmaksutiedostoon.

Neuromancer-pelin lähtökohta on varsin synkkä. Roolihahmon eli tietoverkoissa vaeltavan bittipaimenen rahat ovat lopussa, pääte kanissa, pää spagettikulhossa, hotellilasku maksamatta ja ystävät ja ammattitoverit ties missä. Itse asiassa koko homman jujuna on juuri näiden kavereiden katoaminen yksi kerrallaan, eikä aikaakaan kun ilmassa alkaa tuntua käryävän päätelinjan hajua (jos ihmisaivot voidaan kytkeä suoraan tietokantaan, tietokannan suojaukset voivat kytkeytyä suoraan ihmisaivoihin...).

Ei siis mikään ihme, että Neuromancer valittiin taannoin Britein saarilla vuoden tietokonepeliksi.

Muuta mainitsemisen arvoista

Toki maailmaan mahtuu myös muita PC:lle tarkoitettuja roolipelin löyhän luokituksen alle mahtuvia ohjelmia. Jotkut kuten **Captain Blood** ja **Kristal** ovat grafiikaltaan ja tekniseltä toteutukseltaan uskomattoman upeita, mutta juoneltaan valitettavan pinnallisia. Strategiapelimäiset **Reach for the Stars** avaruuslaivastoineen ja **Empire** planeetan pinnalla möyryävine armeijoineen vetävät puolestaan yksinkertaisesta toteutuksestaan huolimatta pelaajan puoleensa kerta kerran jälkeen. Simulaattoripuolella löytyy vastaavasti sellaisia helmiä kuin **Starglider II, Tracker** ja **Elite.**

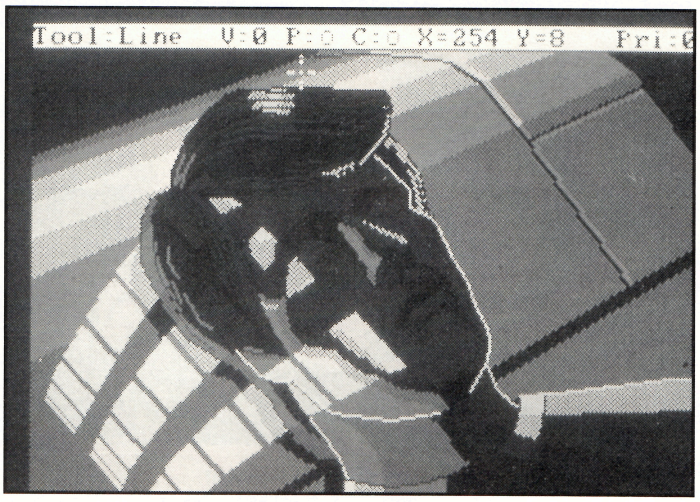
Seikkailupelien puolelta ehdoton ykkönen on kuitenkin Infocomin yhdessä itsensä Douglas Adamsin kanssa toteuttama **Hitchhiker's Guide to the Galaxy.** Peli on yksi viimeisistä, joissa Infocom vielä luotti pelkän tekstin voimaan. Valitettavasti tämä periaate kävi taloudellisesti kalliiksi, mutta uskolliset Infocom-fanit eivät vieläkään hyväksy muita kuin puhtaita tekstipelejä.

Hitchhiker's Guide on tietysti Adamsin kuunnelman-romaanin-tv-sarjan tietokoneversio, mutta Adams on itse päässyt lisäilemään siihen yhtä sun toista uutta eli pelkkä kirjan lukeminen ei välttämättä riitä. Tärkeintä on kuitenkin edelleen saada aikaiseksi kupillinen aitoa teetä...

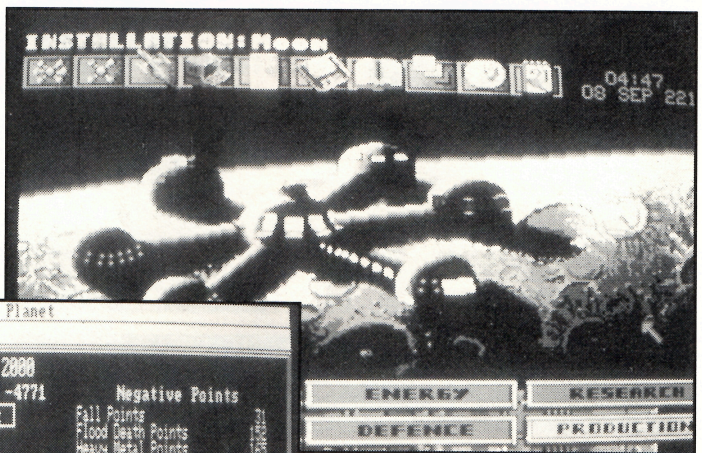
Toinen huippupeli on **Millenium 2.2,** joka sijoittuu maapallon tuhon jälkeiseen aikaan. Inhimillisen kulttuurin viimeiset rippeet asustavat Kuun ja Marsin pinnalle rakennetuissa piskuisissa tukikohdissa, ja nekin rontit ovat sodassa keskenään. Pelaajan tehtävänä on asuttaa Aurinkokunta ja lopulta myös Maa Kuusta käsin ja opettaa siinä sivussa marsilaisille hieman tapoja. Pelin ainoana ongelmana on turhan tiukka käsikirjoitus, eikä itsenäisiksi heittäytyneitä kiittämättömiä siirtokuntia voi esimerkiksi pienen sotilasretkikunnan avustuksella palauttaa takaisin Kuu-Emon hellään huomaan.

Lopuksi mainittakoon vielä yksi tieteispeli, jota on itse asiassa hyvin vaikea nimittää peliksi tai tieteisseikkailuksi. Chris Crawfordin ansiokkaasti toteuttama **Balance of the Planet** sijoittuu nimittäin välittömään lähitulevaisuuteen, ja pelaajan tehtävänä on panna maailman asiat YK:n mandaatilla kuntoon. Vaikea ellei ylivoimainen tehtävä, joka panee epäilemään, onko meillä kovin pitkään jotain tulevaisuutta, johon sijoittaa tietokonepelejä.

Jyrki J. J. Kasvi



Space Quest III noin päällisin puolin.



Sitä Kuuta kuuleminen, jonka pinnalla asunto.



Balance of Planet: pallo on sinulla.

TRIOSOFTISTA PeCee:

VGA-MONITORIT
EDULLISESTI

AdLib + Visual Composer
Sound Blaster
JÄRKEVÄÄN HINTAAN

JOYSTICKIT

* joystickkortti	160,—
* QS-123	149,—
* Contriver	160,—
* Speed King + kortti	315,—

DISKETTIBOXISETIT:

* 20 3,5'' diskettiä
* puhdistusdisketti
* 100 kpl säilytyslaatikko
* hiirimatto

DSDD:lla **240,—**
DSHD:lla **300,—**

Toiminta/seikkailupelit:

* Airborne Ranger 187,
  All Dogs Go To Heaven 220,
* Bad Blood 280,
* Batman Caped Crusader 187,
  Block Out 187,
* Codename Iceman 280,
* Colonel's Bequest 280,
* Conquest of Camelot 280,
  David Wolf Secret Agent 280,
  Die Hard 220,
  East vs West 187,
* Hero's Quest 280,
* Indiana Jones Adventure 220,
* King's Quest IV 260,
* Larry III 280,
* Licence to Kill 187,
* Loom 280,
* Pipemania 187,
* Resolution 101 220,
* Rotox 187,
  Ski or Die 187,
* Space Quest III 260,
* Star Blade 187,
* Thunderstrike 220,
  Xenon 2 187,
* Zak McKracken 220,

Urheilupelit

* Chess Player 2150 220,
  Face Off 240,
* Football Manager 2 159,
* Greg Norman Ultimate Golf 220,
* Jack Nicklaus Golf 187,
  Manchester United 187,
* PGA Tour Golf 220,
* Pro Tennis Tour 187,
* Stunt Car Racer 187,
  Wayne Gretzky Hockey 220,

Simulaattorit

* 688 Attack Sub 260,
  A-10 Tank Killer 280,
* Blue Angels 220,
* F-15 Strike Eagle II 280,
* F-19 Stealth Fighter 280,
* Falcon 280,
  Fighter Bomber 220,
* Flight Simulator 4 425,
* Gunboat 220,
  Indianapolis 500 220,
* LHX Attack Chopper 280,
* M1 Tank Platoon 280,
* Powerboat USA 187,
  Sherman M4 187,
* Tank 280,
* Test Drive 2 187,
* Their Finest Hour 240,

Rooli/strategiapelit:

  Centurion-Emperor of Rome 220,
* Champions of Krynn 220,
* Curse of the Azure Bonds 220,
* Dragonstrike 220,
  Drakkhen 220,
  Global Dilemma 300,
  Harpoon 300,
* Mech Warrior 220,
* Might & Magic II 240,
  Millennium 2.2 187,
* North & South 220,
* Populous 187,
* Railroad Tycoon 280,
* Second Front 220,
* Secret of the Silver Blades 220,
* Sim City 220,
* Sorcerian 300,
* Ultima VI 280,
* War of the Lance 220,
* Xenomorph 187,

* = peli saatavana myös 3,5'' disketillä.

Näiden lisäksi meillä on tuoreet uutuudet sekä hyviä tarjouksia, alk. 30,—.

Luettelon hinnat postimyynti-hintoja. Liikkeissä osa hinnoista erilaisia.

TRIOSOFT

PL 78 33211 TAMPERE
ark. 10—18, lauantai 9—15

LIIKKEET:

Kuninkaankatu 10
33210 Tampere
931-130 292

Kultarikontie 1
01300 Vantaa
90-835 566

Yrityspeleillä yritysjohtajia



Pelaamalla tietoa liikemaailmasta

Yritysjohdon päätöksentekoa on vaikea opettaa teoriassa. Käytäntö on aina paras opettaja, mutta virheiden kautta oppiminen saattaa tulla hyvinkin kalliiksi. Yrityspelit simuloivat yritysten välistä kilpailua markkinaosuuksista rajatulla määrällä erillisiä markkinoita ja rajatulla tuotevalikoimalla. Tavoitteena on saavuttaa tuntuma todelliseen yritystoimintaan intensiivisellä pelijaksolla riskittömästi ja tehokkaasti.

Yrityspelit syntyivät Yhdysvalloissa toisen maailmansodan jälkeen. Niitä on alunperin pelattu lautapeleinä, mutta pelit muuttuivat nopeasti niin laajoiksi ja monimutkaisiksi, että tietokoneesta tuli ainoa riittävän nopea ja kykenevä pelinjohtaja. Pelejä pelataan yritysten välisinä mestaruuskilpailuina, yritysten sisäisissä koulutustilaisuuksissa sekä korkeakoulujen opinto-ohjelman osina. Niitä voi pelata myös yksin tietokonetta vastaan tai yksittäisen vastustajan kanssa tietokoneen sekoittaessa tilannetta pelaamalla itsekin muutaman yrityksen nimellä.

Yrityspelin toiminta

Yrityspelin taustalla on pelinjohtajan eli tavallisesti tietokoneen hallitsema peliavaruus, jossa pelaajien yritykset toimivat. Joukkueet tekevät kausittain päätöksiä tietyistä yrityksensä toimista. Päätökset syötetään tietokoneeseen, joka vertailee eri joukkueiden päätöksiä, laskee esimerkiksi markkinointipanostusten vaikutuksen kokonaiskysyntään ja jakaa syntyneen kysynnän yritysten kesken.

Yrityksille kohdistuneeseen kysyntään vaikuttaa usea tekijä. Tärkeimmät tekijät ovat tavallisesti yrityskuva, tuotteeseen kohdistetut kumulatiiviset markkinointipanostukset ja hinnoittelu. Yrityskuvaa heikentävät esimerkiksi toimitusvaikeudet, joita syntyy kysynnän kasvettua yllättäen tuotannon ja alkuvaraston summaa suuremmaksi.

Kun peli alkaa, ovat kaikki joukkueet samalla viivalla yhteisessä maailmassa. Joukkueiden edustamat yritykset ovat toistensa kopioita, ainoa erottava tekijä on johto. Yritysten edellisellä kierroksella tekemät markkinointipanostukset, asettamat hinnat ja saavuttamat markkinaosuudet ovat identtiset.

Samalta lähtöviivalta lähdettäessä on helppo motivoitua kilpailemaan. Jokaisen kauden alussa joukkueille jaetaan edellisen kauden raportit. Se, mitä kaikkea raportit sisältävät, vaihtelee voimakkaasti pelistä toiseen. Jokainen peliraportti sisältää kuitenkin taseen ja tuloslaskelman, tietoa varastotilanteesta sekä ennusteita suhdannekehityksestä. Monipuolisimmissa peleissä raporttipino saattaa olla useamman kymmenen sivun paksuinen.

Perusraporttien lisäksi pelaajille jaetaan rahoituslaskelmat, varastonvalvontaraportit, erilaisia tuotekalkyylejä, tunnuslukuraportti sekä nippu grafiikkatulosteita. Raporttiviidakosta pitää sitten löytää ne olennaiset päätöksiin vaikuttavat tiedonjyväset.

Eräs olennaisempia raporttien pohjalta tehtäviä analyysejä on kilpailija-analyysi. Jos yrityksen strategiana on esimerkiksi noudattaa muutamaa prosenttiyksikköä kilpailijoita alhaisempaa hintaa, on varsin olennaista päätellä muiden joukkuiden hinnoittelupäätökset.

Ei pelkästään kotimaassa

Yritykset toimivat tavallisesti sekä koti- että vientimarkkinoilla. Kun kotimarkkinoiden kysynnän muutokset ja jakautumat määräytyvät pääosin pelaavien joukkueiden tekemien päätösten pohjalta, eivät vientimarkkinat reagoi yksittäisten joukkueiden panostuksiin kovinkaan voimakkaasti. Erityisesti kokonaiskysyntään vaikuttaminen on usein mahdotonta, sillä vientimarkkinoilla toimii pelaavien joukkueiden lisäksi suuri joukko ulkomaisia yrityksiä.

Peliyritykset ovat tavallisesti kappaletavaratuotantoyrityksiä. Tuotteita valmistetaan suuria määriä ja ne ovat hinnaltaan suhteellisen halpoja. Tilannetta vaikeuttamaan on peliin tavallisesti luotu useammantyyppisiä tuotteita kullekin markkina-alueelle. Yksi tuotteista on pelin volyymituote, jonka osuus yrityksen myynnistä on hyvinkin suuri, mutta kappalekohtainen myyntikate toisaalta usein pieni. Ykköstuote rinnastetaankin tyypillisesti massamarkkinoille suoraan myytävään tuotteeseen. Tuotekehityksellä saattaa olla suurikin merkitys markkinaosuuksien jaossa.

Kakkostuotteen kohdalla ti-

lanne on toinen. Volyymit ovat ykköstuotetta pienempiä, mutta paremmat katteet saattavat nostaa tuotteen merkitystä tuloksen teossa. Tuotekehityksen merkitys saattaa joissakin peleissä olla suuri, mutta toisissa sillä ei välttämättä ole lainkaan vaikutusta.

Kolmannen tyyppinen tuote myydään tarjousten perusteella. Kunkin kauden alussa pelinjohto ilmoittaa, kuinka paljon kolmostuotetta halutaan ostaa. Joukkueet tekevät hintatarjoukset ja parhaan tarjouksen tehnyt saa kaiken kysynnän itselleen. Tällöin tuotantosuunnitelmat ja toisten joukkuiden tekemien tarjousten ennustaminen on elintärkeätä. Jos tarjouskilpailu voitetaan, on varastosta löydyttävä tuotteita tyydyttämään tarjousmyynnin lisäksi myös normaaleille markkinoille suuntautunut myynti. Ei oota ei yrityksillä ole varaa myydä, jos mielii pärjätä kilvassa.

Rahoitus — yhä tärkeämpää

Suomen rahamarkkinoiden vapautuessa ja rahavirtojen liikkumista estävien kansallisten suojamuurien sortuessa muodostuu rahoituksesta yhä tärkeämpi yrityksen menestystekijä. Tämä heijastuu myös yrityspeleihin. Kaikissa yrityspeleissä joutuvat joukkueet seuraamaan likviditeettinsä kehitystä. Jos käteinen loppuu, ottaa peliohjelma automaattisesti korkeakorkoista vekselivelkaa joukkueelle. Tavallisimmin näin käy, kun laskuvirheen takia on tehty liian suuri pankkitalletus eikä rahaa ole jäänyt esimerkiksi salakavalan käyttöpääoman kasvun aiheuttamiin tarpeisiin.

Myyntisaatavien kiertoaika on selvästikin eräs tärkeimpiä toimitusjohtajan valvottavia asioita. Kun liiketoiminta sujuu hyvin, pitää pankkitilille kertyvät rahat saattaa poikimaan. Helpoiten tämä käy tekemällä pitkäaikaisia talletuksia, joita normaalisti on sekä yhden, kahden että kolmen pelikauden mittaisia. Mitä pidempi talletusaika, sen korkeampi korko.

Kolmen kauden mittaisen talletuksen aikana saattaa tietenkin pelitilanne muuttua täysin ja rahantarve kasvaa. Määräaikaisia talletuksia ei kuitenkaan voi nostaa ennen aikojaan, joten ainoaksi vaihtoehdoksi jää pitkäaikaisen lainan otto. Reaalimaailman tavoin määrittelevät yrityspelinkin lainanantajat antolainauskorkonsa talletuskorkoja suuremmiksi, joten velkarahan tallettaminen ei kannata.

Yrityksen velkoihin kohdistettavat korkoprosentit on tavallisesti sidottu markkinakorkojen lisäksi myös riskiin. Velkaantuneen yrityksen maksamat korkoprosentit ovat siis vakavaraisen yrityksen korkoprosentteja suurempia. Kaikkein edistyneimmissä yrityspeleissä saattaa olla mukana omanpääoman muotoisia instrumentteja, optioita, futuureja sekä junk bondien suomalaisia vastineita, vastuudebentuureja.

Mielenkiintoisiin rahoituksellisiin ratkaisuihin kuuluu myös valinta käyttöomaisuuden oston ja vuokrauksen välillä. Ratkaisuun vaikuttavia tekijöitä ovat leasingvuokraan kuuluvat huoltopalvelut, muut kunnossapitokulut, korkokanta ja laitteiden jälleenmyyntiarvo.

Tuotantotoiminta

Yritykset tekevät jokaisen kauden päätteeksi tuotannolliset päätökset seuraavalle kaudelle ja mahdollisesti karkeasuunnitelman tuleville kausille. Raaka-ainetta tilataan tuotantotavoitteiden mukaisesti. Jos tuotannon rationalisointipanostus on tehokasta, raaka-ainetta kuluu todennäköisesti suunniteltavan kauden aikana vähemmän tuotettua yksikköä kohden kuin kuluvalla kaudella, mikä pitää tietenkin ottaa huomioon ostoissa.

Raaka-ainemarkkinoiden ollessa suosiollisia saattaa olla kannattavaa ostaa aineita myös varastoon. Mahdolliset hyödyt ja toisaalta syntyvät korkokulut on syytä laskea tarkkaan.

Eräs tuotannon tehokkuutta rajoittava tekijä on tuotantokaluston ikä. Laitteistojen vanhentuessa niiden tuotantokyky laskee ja lisäksi nykyaikaisemmat laitteet ovat perusominaisuuksiltaankin vanhoja tehokkaampia. Tavoitteena on luonnollisesti pitää tuotannon käyttöaste korkeana ja olla kuitenkin valmiina kapasiteetin muutoksiin markkinatilanteen muuttuessa. Tavoitteena ovat myös pienet yksikkökustannukset ja pullonkaulojen eliminointi tuotantoputkesta.

Joukkuepeli

Tyypilliseen yrityspeliin osallistuu neljästä kuuteen yritystä, joista osa saattaa olla tietokoneen johtamia. Kuhunkin joukkueeseen tai yritykseen voi kuulua enintään viisi pelaajaa. Jos pelaajia on joukkuetta kohti enemmän, painottuu pelaamisesta koituva hyöty lähinnä ryhmätyön oppimiseen yritystalouden sijaan.

Kunkin joukkueen kannattaa määritellä jäsentensä tehtävät perinteisten yritysjohdon tehtävien mukaisesti. Toimitus-, tuotanto- ja markkinointijohtajat ovat välttämättömiä nimikkeitä ja lisäksi voidaan nimittää esimerkiksi tuotekehityksestä ja materiaalihankinnoista vastaavat pelaajat. Kukin pelaaja keskittyy tällöin tehtävänsä mukaisiin asioihin ja miettii vaihtoehtoisia ratkaisuja eteentuleviin ongelmiin.

Pelaamisen a ja o

Joukkueen ensimmäinen tehtävä kauden päätyttyä on analysoida yrityksen tilanne. Painopistealueita ovat likviditeetti, kannattavuus, tuotannon tehokkuuden muutokset, markkinoinnin teho sekä kilpailijoiden toimet.

Pelaamiselle täysin sieluin antautuneet laskevat vielä hinta- ja ristijoustoja, lainan hoitokatteita ja muita tunnuslukuja, joita yritysjohdon raporteista ei löydy.

Laskutehtävissä suurena apuna on taulukkolaskentaohjelman käyttö. Itse asiassa suurimman varmuuden hyvästä sijoituksesta saa, jos pyrkii rakentamaan oman varjopelimaailmansa taulukkolaskentaohjelmaan ja käyttää tätä päätösten teon tukena. Suurin hyöty sopivan ohjelman käytöstä on kuitenkin siinä, ettei ikäviä laskuvirheestä johtuvia harhalaukauksia pääse sattumaan.

Kuka pelaa ja missä?

Ehkäpä monipuolisin Suomessa käytössä oleva yrityspeli on Kasanen Koulutusyhtiöiden yrityspeli. Peli sisältää noin 500 ennen pelin alkua määriteltävää parametria, jotka kaikki vaikuttavat tapahtumiin. Parametrejä muuntelemalla voidaan pelillä simuloida erilaisia toimialoja, jolloin peli on omiaan nimenomaan yritysten sisäiseen koulutukseen.

Tavallaan BTC Forumin yrityspeli on jopa liiankin monimutkainen, sillä sitä pelatessa suuri osa ajasta kuluu mekaaniseen laskemiseen eikä aikaa jää suurien linjojen miettimiseen.

Teknillisissä korkeakouluissa sekä Kauppakorkeakouluissa pelataan yrityspelejä osana opetusta, mutta kyseisten pelien arvoa pienentää peliohjelmien yksinkertaisuus ja rajoittuneisuus.

Vuosittain järjestettävä yrityspelien Euroopan mestaruuskilpailu EMC on ehkä näkyvin Suomessa pelattavista yrityspeleistä. Pelissä käytettävä ohjelma on vanha ja yksinkertainen. Lisäksi pelinjohdon raportit sisältävät vain kaikkein välttämättömimmät tiedot, mahdollisuuksia syvällisiin analyyseihin ei anneta. Kaikesta huolimatta EMC on kokemisen arvoinen, sillä sen voittaminen ei todellakaan ole helppoa.

Oppiiko pelistä?

Yrityspelejä pelaamalla oppii ymmärtämään tuloslaskelman ja taseen väliset yhteydet, mikä ei ole aivan niin yksinkertaista kuin miltä se kuulostaa. Lisäksi peliin paneutumalla selviävät monien tunnuslukujen toiminta ja tarkoitus aivan toisella tasolla kuin pelkästään teoriaopinnoista. Kilpailija-analyysin tekeminen ja tulkinta on eräs niistä asioista, joista löytää aivan uusia osa-alueita ja tulkintatapoja pelin jälkeen.

Kaikkein tärkein opittava asia on kuitenkin optimikohdan haun tärkeys. Itse asiassa koko pelin tarkoituksena on löytää erilaisille panostuksille optimit, jolloin jokainen käytetty markka tuottaa suurimman mahdollisen määrän katetta.

Pelaamalla todella oppii, mutta erityisesti oppia saa hyvältä peliseuralta. Jokaisessa joukkueessa olisikin syytä olla joku asioihin perehtynyt, joka voi jakaa viisauttaan kokemattomammille.

Risto Siilasmaa

Vielä äsken hän vastasi vain firman laskentatoimesta, nyt koko maailman-kaikkeutemme kohtalosta

Jos luulet, että henkilökohtaiset tietokoneet on tehty vain tekstinkäsittelyä ja numeronmurskaamista varten, meillä on sinulle iloinen yllätys. Kotonasi tai työpöydälläsi seisova laite nielee kakistelematta myös pelidiskettejä ja muuta bittiviihdettä.

Sinustakin voi tulla avaruuslaivaston komentaja, orpojen auttaja, uljas ninja, suuri seikkailija, huippu-urheilija, pelle — mitä tahansa, kunhan vain toimit oikein.

TILAA!

MikroBITTI on jokaisen mikroharrastajan peruslehti, joka ilmestyy 11 kertaa vuodessa. MikroBITTI testaa laitteet, esittelee niin pelit kuin hyötyohjelmatkin, tutkii, vertailee ja opastaa. Se kertoo grafiikasta, musiikinteosta, tekstureista, bittiviihteestä eikä mikään koneellinen ole sille vierasta; sen sivuilta löydät asiaa Amigasta Atariin ja PC:stä pelikonsoliin.

READY?

MikroBITTI maksaa jatkuvana 12 kuukauden säästötilauksena vain 186 mk. Helpoimmin tilaat sen soittamalla Asiakaspalveluumme, puh. (90) 878 4922.



ERIKOISLEHDET OY
TECNOPRESS

Ultima-saaga

Roolipelien legenda

Tietokonepelien lyhyessä historiassa on harva pelisarja ehtinyt luoda itselleen maineen. Tämän pienen joukon harvoja loistavimpia tähtiä on Lord Britishin jo kuudenteen osaan ehtinyt Ultima-sarja.

Lord British eli Richard Garriot on mies, joka elää unelmalleen. Hän nimittäin kuuluu joukkoon, joka yrittää elää mahdollisimman keskiaikaisesti (ilmeisesti vesiklosetista kuitenkaan tinkimättä).

Vuonna -78 Richard Garriot työskenteli teksasilaisessa tietokoneliikkeessä ja vilautti johtajalle Apple II:lla tekemäänsä simppeliä roolipeliä **Akalabeth**. Johtaja innostui, osti oikeudet ja vuonna -79 Akalabeth tuli myyntiin ympäri maata myyden silloin uskomattomat 25.000 kappaletta, mikä tietysti innosti Lord Britishia jatkamaan.

Vuonna -80 California Pacific Computer Company julkaisi ensimmäisen, Basicilla ohjelmoidun Ultima I:n. Peli oli sen verran suuri menestys, että Sierra kiinnostui, ja vuonna -82 julkaisi Ultima II:n. Ultima II käännettiin useammalle koneelle ja se teki Richard Garriotista minilegendan.

Pitääkseen enemmän valtaa käsissään perusti Garriot ystävineen oman yrityksen eli Originin, ja -83 julkaistun Ultima III:n valtava menestys sementoi niin Lord Britishin kuin Ultimatkin kirkaimpaan maineeseen. Mutta he eivät jääneet lepäämään laakereillaan...

Kolme ensimmäistä Ultimaa on saatavissa pakettina nimellä **The Ultima Trilogy** (Origin Systems). Kahta ensimmäistä on enemmän ja vähemmän ajanmukaistettu.

Ultimoista yleensä

Noin viisi ensimmäistä Ultimaa jakavat tiettyjä yhtäläisyyksiä: pääasiassa liikutaan maastossa, joka on rakennettu neliöistä ja näyttääkin siltä. Käskyt on sijoitettu näppäimiin eli (A)ttack, (X)it, (C)ast Spell ja sitä rataa.

Asutusruutuun tunkeuduttaessa ladataan esiin kaupunki (mökki, majakka, linna), joka sekin koostuu palikoista. Kaupungeista löytyvät kaupat ja parannuspaikat sekä ne ihmiset, joiden kanssa on tarkoitus keskustella.

Joka Ultima sisältää myös luolaholveja, joissa liikuttaessa käytävät on tehty niin kutsutulla 1st person -perpekstiivillä.

Ja jokaisesta Ultimasta löytyy hallitsija Lord British. Vaatimattomuus on sairaus.

Roolipelien eräänlaisena selkärankana ovat taistelu- ja taikajärjestelmät. Ensimmäiset kaksi Ultimaa käyttivät neljää ilmansuuntaa/töni vastustajaa -menetelmää varsinaisella karttaruudulla. III toi mukaan paitsi monta vastustajaa ja taistelijaa myös erikseen ladattavan taistelukentän sekä aseet, joilla on kantomatkaa. Neljä ilmansuuntaa rajoitti pelaajaa, vaan ei hirviöitä. Nelonen toi lähinnä esteen yli ulottuvat aseet sekä voimakenttä-tulipilviaseet ja vasta vitosessa päästiin vapaaseen taisteluun, jossa kohde maalataan kursorilla.

Taikasysteemissä sekä I että II käyttivät kaupasta ostettavia taikoja (vähän), III toi mukaan taikapisteisiin perustuvan vapaamman järjestelmän, ja sitten lordi itse asiassa munasi: niin nelosessa kuin vitosessa taika miksataan erilaista yrteistä ja aineista. Ottaen huomioon, kuinka paljon taikaa tarvitaan, alituinen aineiden osto ja sekoittelu alkoi pänniä. Vasta kutosessa taiat sekoitetaan automaattisesti, olettaen että aineita löytyy.

Ultima I:
The First Age of Darkness

Velho Mondainin lymypaikasta tunkee Sosarian rauhalliseen valtioon epälukuinen määrä hirveitä hirviöitä. Urhea sankari tunkee läpi ajan ja avaruuden kukistaakseen tämän olion.

Ultima I käytti paitsi Akalabethista tuttua 3D-vankiloita myös ensimmäistä kertaa kuuluisaa tiiligrafiikkaa. Taistelu sujuu niinsanotulla töninmismetodilla eli yritetään ängetä ruutuun, jossa vihollinen sijaitsee. Ostettavia(!) loitsuja on muutama, ja vaikka pelissä pääsee huristelemaan avaruusaluksellakin, on se silti varsin köykäinen, jos kohta omaa viehätystään sisältävä. Onpa silti ikääkin jo 10 vuotta.

Ironista kyllä, kolmesta ensimmäisestä Ultimasta juuri I näyttää parhaimmalta, se kun on kokenut suuren ajanmukaistamisen Origin käsissä ja on ainoa EGA-grafiikkaa tukeva.

Ultima II:
Revenge of The Enchantress

Kun tappaa, täytyy tappaa kunnolla. Tämäkin oppi meni sosarialaisille kantapään kautta perille, kun Mondainin oppityttö ja/tai tytär Minax alkaa harjoittaa isin/mestarin taitoja. Hirviöt täyttävät maan ympäri vuosituhansien, kun Minax repii Ajan rakenteen hajalle Legendojen ajan linnakkeestaan. Mutta sankari voinee käyttää aikaportteja omiin tarkoituksiinsa...

Aitoa wanhan ajan henkeä luo jo häviämässä oleva CGA-grafiikka, vaan eipä tuo haittaa. Taikasysteemi on jopa edeltäjäänsä simppelimpi. Taiat ovat varsinaisia perustaikoja ja sitä paitsi pelaajalla, jolla on niin paljon rahaa, että sitä voi sijoittaa kalliiden taistelutaikojen ostoon, on siinä vaiheessa sellainen sankari ettei hänen niitä juuri tarvitse käyttää. Taistelu sujuu samalla tönimisellä, mutta nyt voi muiden henkilöiden kanssa keskustella. 'Ugh, me tough' eli samat vuorosanat kun nakkikioskilla lauantai-iltaisin.

Vaikka ajan hammas on nakerrellut kakkososaa on se edelleenkin nautittava peli. Suurin puute on valtava luolien määrä. Koska niitä ei voi kartoittaa yhtä näppärästi kuin III:ssa ja IV:ssa muodostuu niiden komppaamisesta tylsistyttävä kokemus. Onneksi niihin ei ole pakko tunkeutua.

Ultima II:ssa on kuitenkin tallella se Ultima-lumous, joihin tetralogian suvereeni asema pelinmaailman huipulla perustuu. Siksi, puutteistaankin huolimatta, on Ultima II edelleenkin hyvin suositeltava kokemus. Hello Minax, here's lookin' at you!

Ultima III:
Exodus

Mikäli olettamus Minaxin sukulaisuussuhteesta Mondainiin pitää paikkansa, on hiukan hämmentävää että kolmososassa Sosariaa uhkaa tämän epäpyhän liiton hedelmä. Mikä Exodus loppujen lopuksi on, jääköön selvittämättä ettei mene peli pilalle. Kolmonen on myös niinsanotun Triad of Evil -trilogian viimeinen osa.

Paitsi edeltäjiään huomattavasti laajempaa maailmaa kehittyi Ultima muutenkin. Ensimmäistä kertaa Ultima-saagassa Pahaa vastassa on useampi kuin yksi sankari, tällä kertaa neljä. Taisteluita lukuunottamatta koko populaa ohjaillaan yhtenä hahmona heidän liikkuessaan Sosariassa.

Taistelun alkaessa latautuu erillinen taistelunäyttö. Niin hirviöt kuin meidän pojatkin jakautuvat perustekijöihin ja ottavat mittaa toisistaan. Uutuutena aseistuksessa ovat kauaskantavat aseet kuten lingot ja jousipyssyt. Taisteluihin ehtii kuitenkin kyllästyä pelin edetessä, sen verran runsas on Sosarian hirviökanta.

Taiat ovat monipuolistuneet. Sekä velhoille että papeille löytyy parikymmentä eri taikaa. Osa on taistelutaikoja, osa yleishyödyllisempää. Puutteena euro-Ultimassa on taikamanuaalien puute, joten eri loitsujen vaikutukset saa selville vain kokeilemalla.

Luolat ovat myös välttämättömiä pelin selvittämiseksi. Onneksi maagisella jalokivellä tai sopivalla loitsulla saa näkyviin kartan. Siitä näkyvät myös mahdolliset mielenkiintoiset asiat luolan kyseisellä tasolla.

Käskyt annetaan samalla tavalla kuin muissakin Ultimoissa ▶

eli jokainen näppäin vastaa käskyä. YELL- ja OTHER-käskyillä saa itse kirjoittaa jonkin eksoottisemman käskyn, niin kuin BRIBE. Keskustelukin on jo huomattavasti realistisempaa.

Käskyjä löytyy enemmän kuin II:ssa ja ongelmia on tarpeeksi, jotta jännite ei katoa. Rahan hankkiminen ei ole enää samanlainen ongelma kuin II:ssa. Ylimääräiset tarvikkeet voi myydä, vankiluolissa käynti on taloudellisesti kannattavaa ja saattaapa nokkela ryhmä päästä murtautumaan rikkaan kauppiaan takahuoneeseenkin.

Ultima III: Exodus on erittäin hyvin suunniteltu ja toteutettu kokemus, joka ei häpeä myöhempien tuotteiden rinnalla.

Ultima IV:
The Quest of Avatar

Kun aika koitti Ultima IV:lle, koitti se myös Avatarille, sillä juuri Ultima IV:stä alkoi nyt jo numero VI:ksi kasvanut Avatar-saaga. Kaiken perustana Ultima IV:ssä olivat kahdeksan hyvettä, ja ennen kaikkea niiden vaaliminen ja oikea elämäntapa.

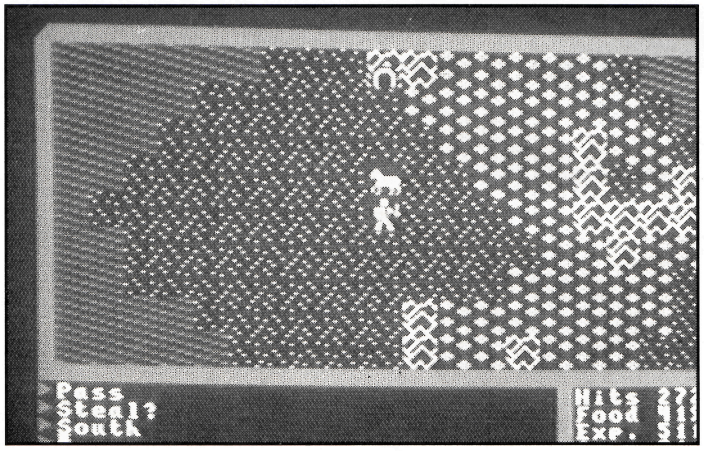
Mondainin ja Minaxin velhojen luoman Exoduksen (nahap navatsilliimuur neethäl) tuhoamisen jälkeen Britanniassa alkoi materialistinen ja hengellinen kehittyminen, jonka johdosta Britanniaan perustettiin kahdeksan kaupunkia, kukin symboloimaan ja vaalimaan yhtä kahdeksasta hyveestä. Tunnetusti kaikki suuret kansanliikkeet kaipaavat esikuvaa, joten Lord British päätti kutsua tehtävään jo aikaisemminkin valtakuntaa avustaneen soturin (= pelaajan). Hänet Lord British asetti tavoittelemaan täydellistä hyveiden hallintaa ja lopuksi suorittamaan Avataruuden loppukokeen Codexissa, Äärimmäisen Viisauden Kammiossa.

Ultima IV poikkesi edeltäjistään monessakin suhteessa. Juonirakenne oli huomattavasti monimutkaisempi kuin aiemmin, eikä koko juonta edes suoraan kerrottu missään, vaan pelaaja ikäänkuin sai tietää siitä enemmän sitämukaa kuin sitä ratkaisikin.

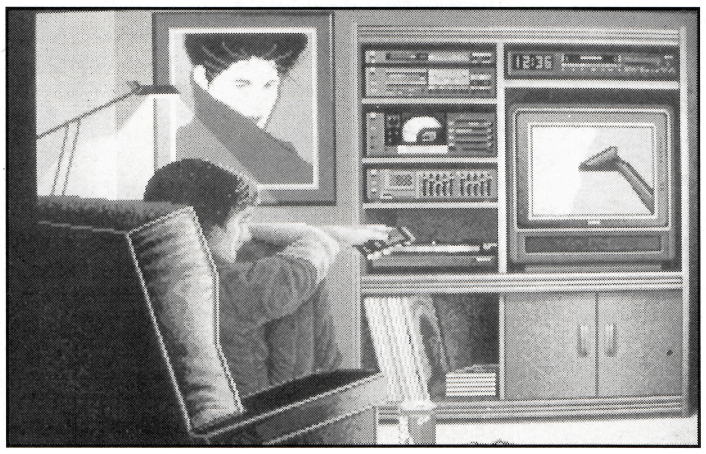
Pelimaailman saadessa uuden muodon, oli se myös laajentunut Ultima III:een verrattuna kuusinkertaiseksi(!). Mukaan tuli reilusti toistakymmentä uutta kaupunkia, kylää ja linnaa, sekä seitsemän luolaa ja kahdeksan temppeliä - yksi jokaisen hyveen mietiskelyyn. Uusia vihollisia ilmaantui siinä missä maan väkilukukin kasviu, ja henkilöiden kanssa keskustelusta tuli tärkeä osa itse peliä.

C64-versiona peli vei kokonaista neljä levypuolta, mikä käytännössä tarkoitti lähes 700:n kilotavun peliä! Kumma kyllä pelaaminen ei juurikaan kärsinyt koneen hitaudesta tai muista vastaavista tekijöistä, vaan peli pyöri siinä suhteellisen tahmattomasti. Kuusnelosen lisäksi Ultima IV oli saatavilla ainoastaan Applelle ja Atari XL:lle, joten suurin osa sen pelaajakunnasta oli juuri Commodoristeja.





Valtakunta hevosesta.



Ultima VI alkaa tutusta tilanteesta.

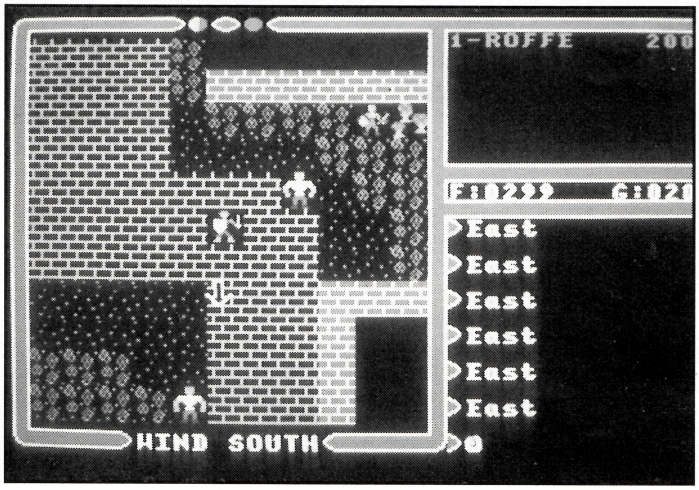
Ultima V:
Warriors of Destiny

Jos kerran Ultima IV pyöri 64:ssä suht moitteettomasti, se ei suinkaan tarkoittanut sitä, että pelin seuraava osa olisi ollut tässä suhteessa yhtä mallikas. Ultima V:n ilmestyminen sattui muuten sikäli mukavaan ajankohtaan, että PC oli samaan aikaan ottanut rapakon takana pelikoneiden johtoaseman. Näin ollen V-osa oli selvästi tähdätty PC-yhteensopiville mahdollistaen samalla EGA-tason grafiikan ja pienemmät latausajat.

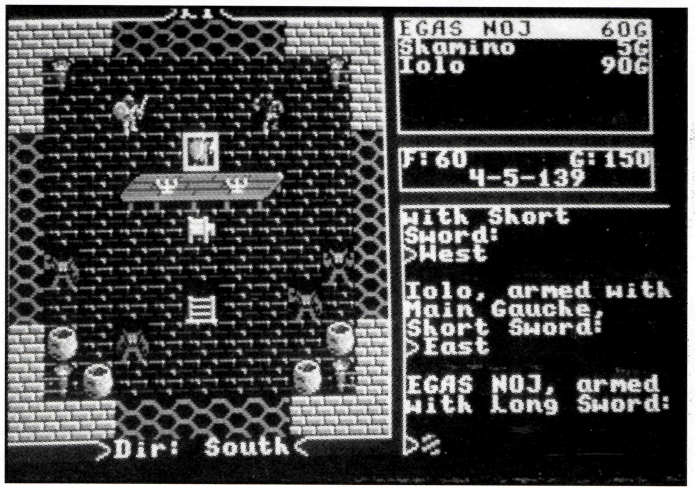
Ultima V:ssä pelaaja sai jatkaa Avatarin osaansa. Tällä kertaa tehtävänkuvaan kuului Lord Britishin pelastaminen — hallitsija kun oli kadonnut jäljettömiin ollessaan retkueineen tutkimusmatkalla Alamaailmassa, Britannian maanalaisessa pahan tyyssijassa. Lisäksi Britannia piti vapauttaa Shadowlordien, pahan ruumiillistumien, ja pahan kätyrin Blackthornin hirmuvallasta. Tämä kun oli käyttänyt oivan tilaisuuden hyväkseen oikean hallitsijan poissaollessa, ja kaapannut vallan itselleen.

Ultima V oli totutusti edeltäjäänsä laajempi niin pelialueeltaan kuin henkilöstöltäänkin. Varsinainen geologinen pelipinta-ala oli kaksinkertaistunut Britannian alla sijaitsevan Alamaailman ollessa saman kokoinen kuin valtakunnan maanpäällinenkin osa. Kaupungit olivat suurempia kuin ennen, jopa kuusikerroksisia, ja luolat entistä laajempia. Uusia kaupunkeja ja kyliäkin oli ilmestynyt, ja niistä löytyvien palvelujen määrä kasvanut.

Tietysti myös vihollisviidakko oli laajentunut siinä missä interaktiivisten henkilöiden määrä kohonnut yli kahden sadan, mutta jälleen parannettu taistelujärjestelmä teki taistelusta vähemmän stressaavaa. Britannian asukkaiden ja pelaajan väliset keskustelut alkoivat käydä jo monimutkaisiksi ja jopa rönsyisiksi. Lisäksi PC:n EGA-näytönohjain mahdollisti ennen näkemätöntä Ultima-grafiikkaa pienine yksityiskohtineen ja aikaista sulavampine muotoineen.



Go west, young man!



Ultima V: tikku-ukoista värillisiin tikku-ukkoihin.

Ultima V ilmestyi vasta vuonna 1988 ollessaan reilusti myöhässä suunnitellusta aikataulusta. Jossain vaiheessa jo epäiltiin, ettei peliä ilmestyisi lainkaan, kun syy sitten selvisi: eräs pelin ohjelmoijista oli päättänyt muuttaa koko luolasysteemin uusiksi juuri, kun peli olisi ollut valmis kauppoihin. Ei silti, kyllä V:n luolasto olikin todella upea verrattuna IV:n vastaavaan, joten työ oli kannattanut.

Ultima VI:
The False Prophe

Uusin, eli vasta vähän aikaa sitten ilmestynyt Ultima on jo numero VI. Pelin laajuutta voi ounastella jo sen paketin suuruudesta, johon on PC:llä mahdutettu mm. seitsemän lerpullista ohjelmaa, kartta ja 50-sivuinen Compendium-kirjanen.

Ja Britanniassa tuntuu edelleenkin noita ongelmia riittävän, sillä taas saadaan ihmetellä maailman pahuutta. Britannian Alamaailma on nimittäin romahtanut, mutta kaikki siellä asustanut paha ei suinkaan ole vielä kuollut. Äkkipikaisesti voisi ajatella, että Alamaailman luhistuminen on hyvä asia. Näin ei kuitenkaan ole, sillä nyt kaikki pahuuksesta henkiin jääneet Gargoylet tunkevat luolistaan päivänvaloon.

Apu on tietysti yhtä lähellä kuin lähin Avatarkin, joita tosin sattuu olemaan vain yksi ja ainoa. Näin pelaaja joutuu taas puolustamaan Britanniaa pahaa vastaan, mikä tällä kertaa voikin olla hiukkasen hankalampi juttu. Kukaan kun ei tarkkaan tiedä, mitä Gargoylet haluavat: tosin joidenkin epämääräisten huhujen mukaan ne saattavat metsästää Avataria... Siinähän sitä puhdetyötä riittää riittääkin kaikkien aikojen laajimmassa Ultimassa.

Uudistuksia on jälleen tapahtunut: Ultima VI tukee PC:n VGA-näytönohjainta ja useita eri äänikortteja, ohjauksen voi hoitaa hiirellä (minkä toimivuudesta voidaan tosin olla montaa mieltä), maasto on samassa mittakaavassa kaupunkien kanssa (ts. pelialue on julmetun kokoinen), ja mukana on toki myös uusia persoonia ja hirviöitä...

Seurueessa voi maksimissaan olla viisi henkeä, vaikkakin seikkailunhaluisia Britanniasta löytyy huimasti enemmän. Yleensä kaikki ryhmän jäsenet liikkuvat yhdessä, mutta pelaaja voi myös valita jollekin jäsenistä soolomoodin, jolloin hän liikuttaa vain tätä yhtä muun ryhmän jäädessä paikalleen. Pelaajan kontrolloima jäsen vaihtuu myös silloin, jos 'ryhmänjohtaja' vaikkapa halvaantuu taistelussa. Tällöin ohjaus siirtyy aina seuraavaan. Ja jos tämä kuulostaa sekavalta, niin sitä se on pelissäkin, sillä osa komennoista voidaan antaa vain ryhmämoodissa, mikä sotkee tilannetta entisestään.

Ylivoimaisesti Ultima VI:n pahin moka löytyy sen pelattavuudesta. Kaikista aikaisemmista Ultimoista poiketen on kutosen käyttäjäliittymä rakennettu pääasiallisesti hiirelle. Kuinka tällaista voidaan sallia tapahtuvan? Vanhassa systeemissä oli sentään jotain 'isältä pojalle' perittyä hohtoa. Oih sitä surkeutta, kun tällainen tuttuihin näppäinkomentoihin ja -ohjaukseen tottunut yrittää sohia hiirellä alimitoitettuja ikoneita. Onneksi sentään näppäimistöä voi hyödyntää edes hieman, vaan hankalaa sekin on.

Jotta saisi pelin PC-versiosta kaiken mahdollisen irti, on mielestäni omistettava 386, sillä peli vaikuttaa hieman tönköltä vielä 286:ssa. Lisäksi olisi suositeltavaa omistaa VGA-näyttö ja mieluiten myös jokin paremman luokan musiikkikorteista.

Ultima VI:n grafiikka on selvästi alunperin tehty VGA-näytölle, sillä EGA-version grafiikasta huomaa ensikatsomalla ohjelmoijien laiskuuden: värivalinnat ovat ankeat, animaatiot nykiviä ja grafiikka rasterimaista. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että oman jengin jäseniä on paikoin mahdoton erottaa vihollisista, ja ikoneiden merkitys selviää vasta kokeilemalla. Ohjelmoijien puolustukseksi kehuttakoon VGA-grafiikkaa, joka on joka paikassa todella näyttävää — suorastaan herkullisen näköistä.

Ilman äänikorttia äänet rajoittuvat PC:ssä muutamiin totuttuihin pörähdyksiin. Varsinaista taustamusaa ei perusäänillä (luojan kiitos) kuulu lainkaan. Käytettäessä sitten vaikkapa AdLibin äänikorttia, päästään nauttimaan jo huomattavasti mukavammista äänistä mukaanlukien taustamusiikin, joka vaihtuu aina silloin tällöin säästäen pelaajan hermoja.

Ultiman laajennustyöt näkyvät myös uusitussa kommunikointisysteemissä. Kun pelaaja keskustelee, ei ole enää tarvetta arvailla 'avainsanoja', sillä ne erottuvat muusta tekstistä värillään. Tämä helpottaa pelaamista, ehkä jopa liikaakin, vaikka vastapainoksi keskustelut ovatkin todella laajoja ja rönsyileviä. Interaktiivisia henkilöitä löytyy todella niin paljon, että välillä tulee ihan epätoivoiseksi.

Lisäyksiä on luonnollisesti tullut myös hirviöklubin jäsenmäärään sekä loitsuihin. Loitsut ovat nyt selväkielisiä ja ainesten sekoitus käy automaattisesti.

Kokonaisuudessaan Ultima VI ei enää muistuta saagan ensimmäistä osaa kuin hämärästi, mistä voi hyvin nähdä miten Ultima-sarja on kehittynyt 15:ssä vuodessa.

Niko Nirvi
Toni Hakala

The Ultima Trilogy Origin 350,—

Ultima I	C/E	N	5	**70**	
Ultima II	C	N	5	**79**	
Ultima III	C	N	5	**84**	
Ultima IV	C/E/H	N	5/N	**89**	290,—
Ultima V	C/E/H	N	3/5/H	**94**	290,—
Ultima VI	C/E/H/V/M	N/H	3/5/H	**91**	390,—

Ultima VI tukee kaikkia äänikortteja.

Rakkautta etsimässä



Larry I

Niin uskomatonta kuin se onkin, olin lyönyt useimmat selibaattimunkit poikuuden säilyttämisessä. Kuvitelkaapa: ikä lähemmäs neljäkymmentä... ja neitsyt. Tästä epäkohdastani olinkin päättänyt päästä eroon tuona iltana Lost Wagesissa, Sierra Worldissa, ja näin se kävi...

Ilonpitoni alkoi baarista. Istahdin tiskin ääreen ja tilasin kaljan. Todettuani ko. nautintoaineen sangen miellyttäväksi, päätin ruokkia orastavaa alkoholisoitumiskierrettäni tilaamalla viskin. Onneksi järki astui kuvioihin ja kehotti minua säästämään tämän aineen myöhempiä juhlia varten. Noustuani seisomaan havaitsin "katkaisuhoidon" olleen hyväksi, vaikka harva ihminen alkaa hoiperrella jo yhdestä kaljasta. Ikävä kyllä minä olin yksi niistä harvoista.

Juominenhan aiheuttaa tietyissä sisäelimissä paineita. Suuntasinkin kulkuni vessan puolelle, jonka ovella törmäsin juoppoon. Tarjosin hänelle viskilasini, ja tästä ilahtuneena hän lahjoittikin minulle ainoan omais-hik!-uutensa, TV:n kaukosäätimen. Myös pöydällä lojuvaa ruusua kohtasi omaisuuden siirto.

Astuttuani vessan puolelle istahdin vessanpöntölle. Lehdenlukuni lomassa lueskelin myös seinäkirjoituksia, joista pian havaitsinkin yhden ilmoittavan, että tunnussana on "Ken sent me." Asiani toimitettuani pesin käteni, tosin pelkkä vesi ei paljon auttanut. Kuitenkin huomasin lavuaarissa olevan sormuksen, jonka siirsinkin sitä tarvitsevan henkilön haltuun, itselleni.

Ken lähetti minut

Sisimmässäni helpottuneena palasin baarin puolelle. Uteliaisuuteni heräsi oikealla seinällä olevaa ovea kohtaan. Koputin sitä ja hetkisen odoteltuani luukku avautui. Lievästi neukkuslangia vääntävä tyyppi kysyi tunnussanaa. Hönkäisin huvikseni vessan seinälle kirjoitetut sanat: "Ken sent me." Minut päästettiin sisään.

Oven avannut tyyppi tallusteli portaiden juureen estämään ylöspääsyn. Pienestä maksusta, vain $100, pääsin eteenpäin. Huomattuani huoneessa olevan television ajattelin kokeilla kaukosäädintä. Typerää ohjelmaa aikani tuijotettuani vaihdoin kanavaa, mutta lähetyksen taso säilyi samana, joten jatkoin säätimen räveltämistä. Viimein, kun TV alkoi suoltaa kamaa, jonka Suomen elokuvatarkastamo kieltäisi noin kahdessa nanosekunnissa, uusi tuttavani siirtyi portaikosta television ääreen.

Nousin portaita pitkin yläkertaan. Hetkisen sängyllä makaavaa ilolintua tuijotettuani olisinkin ruvennut tekemään tiedätkyllä-mitä, ellei vaistoni olisi varoittanut tautien mahdollisuudesta. Tyydyinkin vain toistaiseksi ottamaan pöydältä makeisrasian.

Livahdin ikkunasta parvekkeelle. Huomasin oikeanpuoleisella ikkunalla pillereitä, ja pian keksinkin käyttää parvekkeella olevia tikkaita niiden ottamiseen. Mutta juuri tarttuessani tikkaisiin ne antoivatkin periksi sillä seurauksella, että putosin roskikseen. Spurgu-vereni veti minut tutkimaan roskat tarkemmin, seurauksena vasaran löytyminen. Palasin jälleen baarin etupuolelle, ja tilasin taksin.

Venttiä

Ensi kertaa taksikyydissä kun olin, kyselin aluksi kuskilta kaupungin nähtävyyksiä. Tukevasta luettelosta valitsin seuraavaksi kohteeksi kasinon. Perille saavuttuamme maksoin kyydistä ja nousin autosta. Sisään astuttuani istuin pelipöydän ääreen. Innoissani pelasin aina pankin räjähtämiseen saakka, jonka jälkeen minulla olikin rahaa 250 dollaria.

Siirryin pelipöydän äärestä kabareen puolelle, jossa olikin eräs ainakin omasta mielestään hauska mies kertomassa vitsejä. Istahdin ainoaan vapaaseen pöytään kuunnelleksani häntä. Aikani näitä puisevia juttuja kuunneltuani päätin lähteä etsimään toimintaa taksimiehen mainitsemasta diskosta. Matkallani ulos löysin hissiaulassa olevasta tuhkakupista diskon pääsykortin.

Elämäni nainen, osa I

Ajelin siis taksilla diskoon. Eräs bodibilderi esti sisäänpääsyni kunnes älysin vilauttaa hänelle löytämääni korttia. Pitkällisen evoluution kehittämä vaistoni opasti minut heti sen oikean luo.

Juttelin kotvasen tämän löytämäni leidin kanssa, ja lopulta pyysin hänet tanssimaan. Tanssittuamme istuuduimme jälleen pöydän ääreen keskustelemaan. Annoin hänelle ruusun. Huomattuani hänen pitävän lahjoista annoin vielä makeisrasian ja sormuksen. Tämän seurauksena ystävättäreni ilmoitti haluavansa rakastella kanssani jne. Tavallisuudesta poiketen tämä tyttönen halusikin ensin naimisiin, ja vihkimisen järjestämiseen hän tarvitsi vielä $100. Annettuani rahat hän häipyikin kehotettuaan minua tulemaan kasinon vieressä olevaan kappeliin.

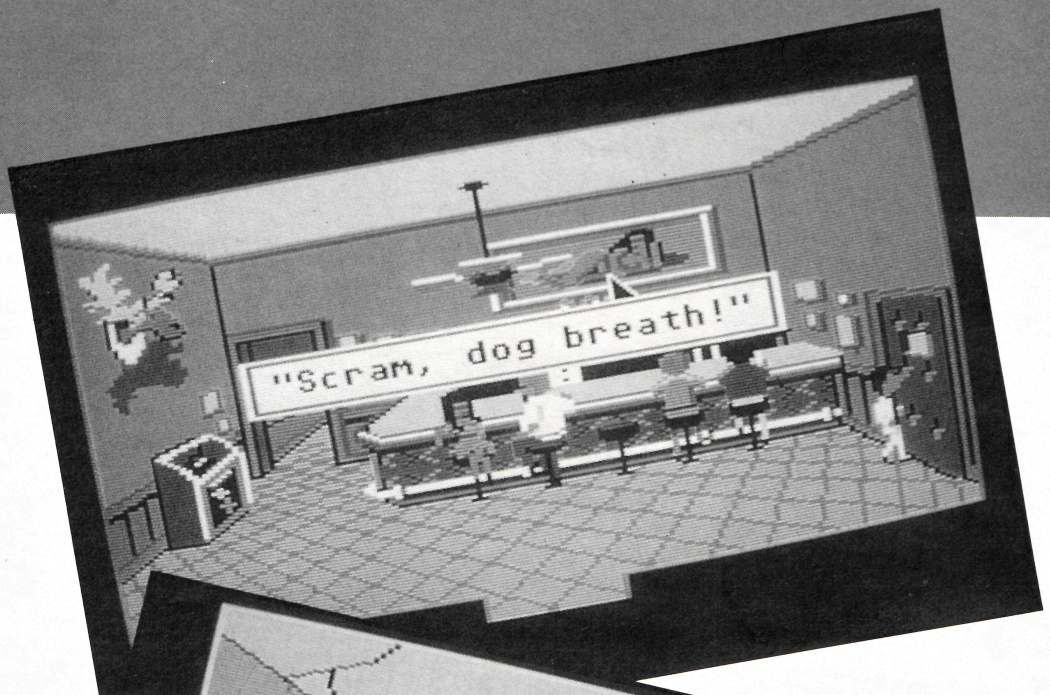
Kurkistaessani kukkarooni havaitsin rahojeni olevan jälleen lopussa, joten otin taksikyydin kasinolle, jossa räjäytin jälleen pankin venttipöydässä. Tämän jälkeen kävelinkin kappelille, joka oli kasinon oikealla puolella.

Huomasin sen edessä olevan itsensäpaljastajan, ja onnistuinkin tyylikkäästi haukkumaan häntä Pätkäksi. Astelin kappeliin, jossa tuleva vaimoni Fawn odottelikin papin kanssa minua. Odotin todellakin hieman hempeämpää vihkimistä, mutta niinhän se on, että ensin työt ja sitten huvit...

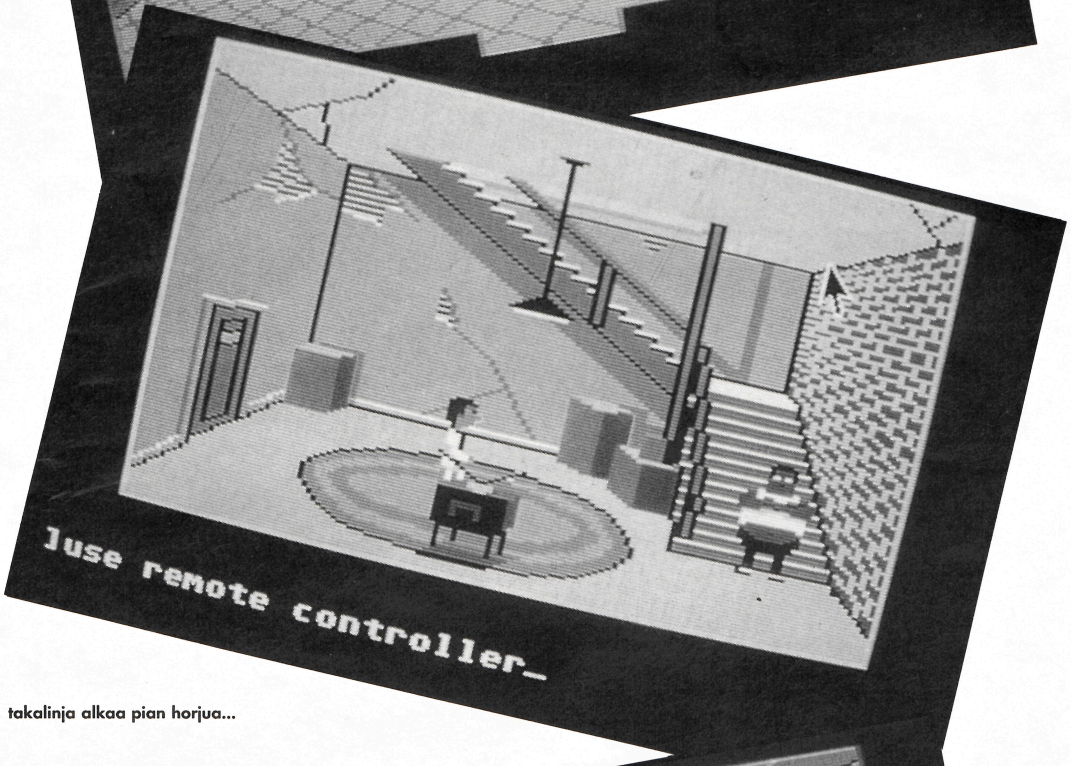
Tavoilleen uskollisena Fawn livahti heti vihkimisen jälkeen, tällä kertaa kasinohotellin kuherruskuukausisviittiin. Seurasinkin häntä neljänteen kerrokseen sydämellä merkittyyn huoneeseen. Yllätykseksi hän halusikin vielä viiniä. Kuuntelin ensin hetkisen huoneessa olevaa radiota, josta tuli juuri postimyyntiviinakaupan mainos. Painoin puhelinnumeron mieleeni.

Ajoin taksilla kaupan luo, ja soitin pylväässä olevalla puhelimella viinakauppaan. Tilasin viiniä 'hanimuuni suittiin.' Soitin huvikseni myös puhelimeen kaiverrettuun numeroon. Annoin minulta kysyttyihin arveluttaviin kysymyksiin vähintään yhtä arveluttavia vastauksia. Luvattua palkintoa en valitettavasti saanut... Soitin vielä lompsassani olevista lapuista löytyneeseen Sierra On-Linen numeroon.

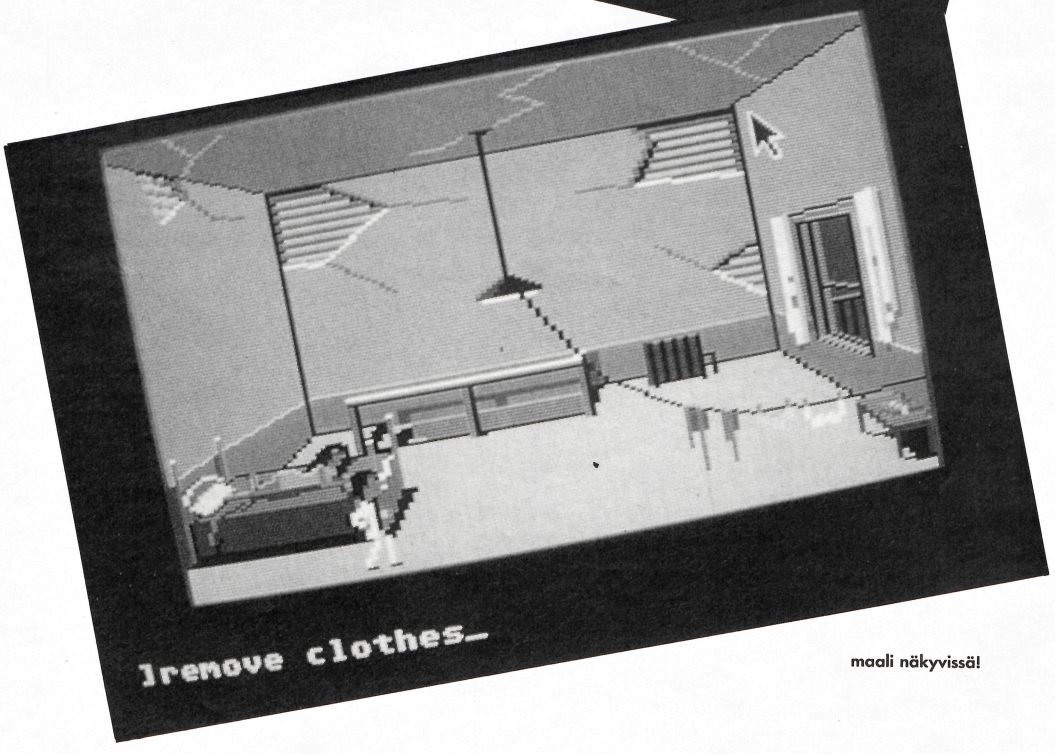
Jo puhelinkeskusteluani häirinnyt humppu pyyteli vieläkin viinaa. Vastasin kieltävästi ja livahdin kauppaan. Otin lehtihyllystä lehden Jugs. Viinahyllystä nappasin pullon halpaa viiniä. Maksamaan mennessäni silmiini osui kyltti, joka mainosti ehkäisyvälineitä. Kysyin myyjältä lisää, ja sainkin vastailla kauan haluamani kondomin tyyppiä analysoiviin kysymyksiin. Lopulta sain haluamani, ja makset-



Ensimmäisen puolustuslinjan läpi...



takalinja alkaa pian horjua...



maali näkyvissä!

tuani palasin ulos.

Vastasin soivaan puhelimeen. Sainpahan kuulla jälleen arveluttavia asioita... Puhelun loputtua annoin viinin paikalla edelleen hoippuvalle humpulle, ja sain taskuveitsen palkkioksi.

Palasin kasinolle sviittiini. Maisteltuamme vielä hieman viiniä Fawn pyysikin minua sulkemaan silmäni. Toiveeni ei suinkaan vielä täyttyneet, vaan hän sitoikin minut ovelasti sänkyyn kiinni. Syyksi hän selitti, etten ollut maksanut hänelle viinistä, minkä jälkeen hän otti rahani ja poistui kuvioista. Käyttäen juopolta saamaani veistä selviydyin nopeasti köysistä, ja iloksen huomasin, että Fawn oli jättänyt vahingossa muutaman taalan lompsaani. Otin vielä köyden pätkät mukaani ennen kuin palasin alakertaan venttipöydän ääreen, jossa pelasin tällä kertaa vain sataan taalaan saakka.

Kuudes käsky — who cares?

Ajoin taksilla baariin, jossa käpyttelin yläkertaan ilotytön luo. Riisuuduin ja asetin kortsun paikoilleen. Livahdin sänkyyn, ja (noin tekopyhästi ilmaistuna) purin paineeni. Suoritettuani ko. elämää ylläpitävän aktin poistin kortsun ja pukeuduin. Livahdin ikkunasta parvekkeelle.

Keksiäkseni ratkaisun ikkunalla olevien pilleriden ongelmaan luin kaupasta ostamaani lehteä. Silmiini osuikin artikkeli ikkunanpesijöistä, jotka sitovat köyden vyötärölleen putoamistaan estämään. Sidoin siis köyden toisen pään vyötäisilleni ja toisen pään parvekkeen kaiteeseen. Kurotin pillereitä kohti, mutta huomasin ikkunan olevan kiinni ja mahdoton avata ul-

Larry II

koa päin. Löin sen roskiksesta löytämälläni vasaralla kappaleiksi, minkä jälkeen otin pillerit.

Palasin taksilla kasinolle. Noustuani taksista puheilleni tuli mies, joka oli pukeutunut tynnyriin. Hän tarjosi minulle omenaa yhden dollarin hintaan. Maksoin hänelle, ja saatuani omenan menin sisälle.

Elämäni nainen, osa II

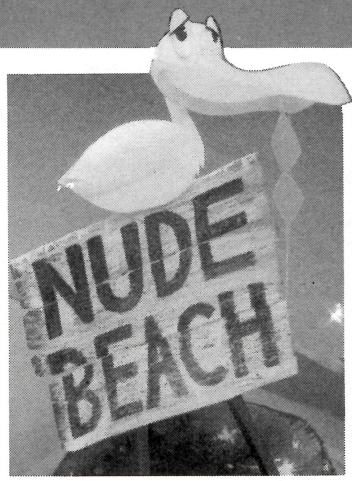
Nousin hissillä ylimpään kerrokseen. Puhelin vartijatyttöselle hetkisen, mutta keskustelun ohjauduttua umpikujaan annoin hänelle pillerit. Syötyään kaikki tabut hän alkoikin huohottaa, ja havaitsinpa muitakin kiihottumisen merkkejä. Luulin jo onnenhetkeni koittaneen, mutta tyttöpä alkoikin vain ravata poikaystävänsä luo. Hänen poistuttuaan tutkailin pöytää tarkemmin ja löysinkin napin. Tyypillisen seikkailunhaluisena painoin sitä ja toisen hissin ovet aukenivat.

Astuin tähän toiseen hissiin, joka vei minut katolle luksusasuntoon. Asuntoa tutkiessani eksyin vahingossa makuuhuoneen vessaan, josta löysin täytettävän nuken. Puhalsin sen täyteen, minkä jälkeen minulla ei ollut epäilystäkään sen käyttötarkoituksesta. Aikani 'nukkea seksuaalisesti hyväksikäytettyäni' se puhkesi ja alkoi lentää ulkokuistia kohden. Kuistilla olevassa porealtaassa olikin nainen, ja vielä yksin. Hän kutsui minua seurakseen, ja koska minulla ei ollut todellakaan eriäviä toiveita, hyppäsin altaaseen riisuuduttuani.

Yritin aloittaa perinteisellä keskustelulla, mutta pian havaitsin, ettei Eve suinkaan halunnut puhua. (Tosin ei hän suoraa toimintaakaan halunnut, senkin huomasin.) Hetkisen altaan reunalla olevasta shampanjapullosta naukkailtuani annoin hänelle kokeeksi omenan, ja se oli todellakin oikea siirto...

Vähän aikaa hedelmän kanssa leikiteltyään Eve nousi altaasta, ja sanomattakin tiesin, että makuuhuoneeseen on matka... Tämän naisen kanssa kaikki menikin hienosti, olin siis viimeinkin löytänyt elämäni naisen! Loves ya, baby!

Kimmo Tamminen



Viidakosta jäätikölle kulkee Larryn tie petollisten naisten, leikkisien partureiden ja mehukkaiden siivoojattarien kautta. Tuleepa Larrysta miljonäärikin, mutta inflaatio on nostanut simmareiden hinnat taivaisiin.

Lampsi Even autotalliin ja tutki farkun taskut. Sieltä löytyy dollarin seteli. Etsi kauppa, josta voit dollarilla ostaa lottery ticketin. Kaupasta marssi TV-studiolle ja näytä naiselle tickettisi. Hän luettelee kuusi kolmenumeroista lukua, jotka pitää kirjoittaa saman tien paperille. Naisen kysyttyä mitkä numerot tiketissäsi ovat, kirjoita paperilta samat numerot vastaukseksi. Näin pääset takaseinällä olevasta ovesta.

Istu takaseinällä olevalle penkille ja odottele. Hetken päästä vasemmalla olevasta ovesta talsii omalaatuinen nuori mies ja pyytää sinua seuraamaan. Seuraa heppua äkkiä. Joudut napakymppiin, jossa seinän toisella puolella oleva naikkonen esittää arveluttavia kysymyksiä kolmelle ehdokkaalle. (Ja saa vielä arveluttavampia vastauksia!) Kun tulee sinun vuorosi, voit vastata aivan mitä tahansa, nainen inhoaa sinua kuitenkin.

Parin kierroksen jälkeen käy ilmi, että pienen erehdyksen seurauksena olet voittanyt risteilyn naisen kanssa. Kävelet takaisin oikealle huoneeseen. Istu odottamaan ja hetken päästä oikealla olevasta ovesta saapuu henkilö ja pyytää sinua kiiruhtamaan. Seuraa henkilöä ovesta ja joudut eräänlaiseen onnenpyörä-kilpailuun. Larry pyöräyttää itselleen miljoona dollaria vuodessa koko loppuelämäkseen! Nyt sinulla on siis matkalippu ja miljoona dollaria rahaa.

Sadantonnin simmarit

Miljoonalla ei tee paljoakaan, jossei sitä saa rikotuksi jossakin. Etsi tiesi italialaiseen vaatekauppaan, jossa pienikin rätti maksaa tuhansia. Kävele takaseinälle, nappaa käteesi uimahousut ja kävele kassalle. Uimahousujen hinta on häkellyttävät satatuhatta ja risat, mutta saatpa kuitenkin miljoonan dollarin setelisi rikottua.

Samasta kaupasta, josta ostit lottery ticketin, pitää käydä ostamassa Grotesque Gulp, kymmenien litrojen kokoinen kokistölkki. Muista myös maksaa tölkki. Hortoillessasi edestakaisin voit myös vilkaista aidanreiästä, jos haluat muutaman lisäpisteen. Kannattaa myös käväistä parturissa.

Kemikaaliosta pitää käydä ostamassa aurinkovoidetta ja sitten takaisin Even talolle. Tutkimalla roskapönttöjä pari kertaa löydät passisi, jonka Eve-kulta on heittänyt menemään.

Tällä välin musiikkikauppa on avannut ovensa, joten nyt voitkin suunnistaa askeleesi sinne. Jututa myyjää ja hupaisan keskustelun jälkeen sinulla on omituinen instrumentti, onklunk, jossa on sisällä salainen mikrofilmi.

Laivalle uimaan

Nyt voitkin kävellä satamaan, jossa laiva jo odottaakin. Mene hyttiisi, joka on aivan oikeassa alareunassa. Nappaa pöydältä hedelmät parempaan talteen. Käväise naapurihytissä, mutta tule heti takaisin, äläkä mene liian lähelle sängyllä makoilevaa matamia. Omassa hytissä vaihda päällesi uimahousut ja hieraise päällesi hieman aurinkovoidetta.

Mene uima-altaalle. Vaalea nainen tulee rupattelemaan, mutta älä lähde hänen mukaansa, vaikka kuinka mielesi tekisikin. Loikkaa uima-altaaseen, ui altaan keskipaikkeille ja sukella. Ohjaa Larry kohti altaan pohjalla olevaa myttyä. Ota mytty, joka onkin itse asiassa bikinien yläosa. Ohjaa Larry takaisin pintaan ja mahdollisimman nopeasti, ettei hän huku.

Nouse altaasta pitkin tikkaita ja hieraise lisää aurinkovoidetta päällesi. Lampsi takaisin hyttiisi ja vaihda puku päälle. Voit käydä naapurihytissä noukkimassa kaapinlaatikosta ompelutarvikkeet, vaikka tämä ei olekaan välttämätöntä. Tämän jälkeen voit käydä baarissa hakemassa pinaattikulhon, vaikka sekään ei ole tarpeellista. Sitten laivan parturiin. Parturista laivan komentosillalle. Kävele aivan komentosillan oikeaa reunaa pitkin, ettei kapteeni huomaa sinua. Pysähdy ison vivun eteen ja väännä vipua. Suksi äkkiä pelastusvenekannelle ja loikkaa veneeseen.

Kun vene lähtee ajelehtimaan, vedä peruukki päähäsi ja pistä varmuuden vuoksi vielä vähän aurinkorasvaa päällesi. Jos kävit baarissa hakemassa pinaattikulhon, nyt on korkea aika hankkiutua siitä eroon vaikkapa heittämällä se mereen.

Larry ajelehtii kymmenen päivää merellä. Peruukki estää Larryn aivoja paahtumasta, Grotesque Gulp pitää janon loitolla, hedelmät pitävät nälän aisoissa ja aurinkovoide estää Larrya muuttumasta paahtoleiväksi.

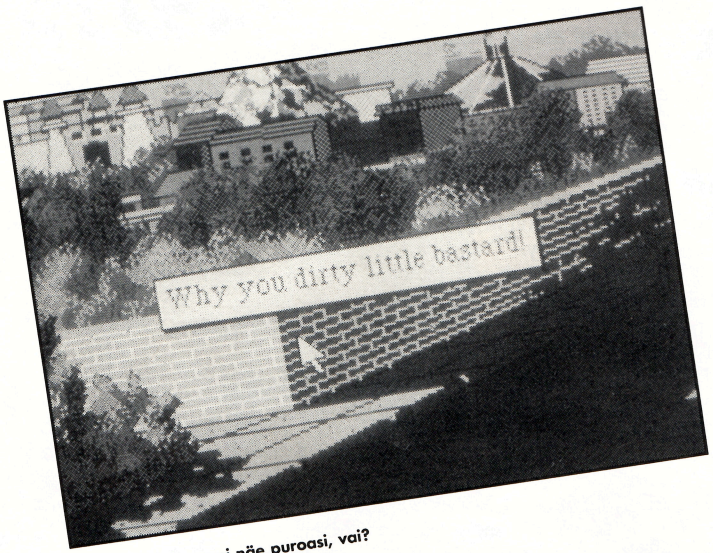
Viidakon valtias

Jonkin ajan päästä Larry kahlaa rantaan. Saatuasi 'mukavan' vastaanoton ja siistittyäsi itsesi ohjaa Larry ruudun alareunasta viidakkoon. Larry lähtee itsekseen hortoilemaan viidakossa ja löytää ison kukan. Hetken päästä Larry tulee ravintolaan. Jututa hovimestaria ja odota kunnes saat pöydän. Älä kuitenkaan syö ruokaa, sillä se on myrkytettyä.

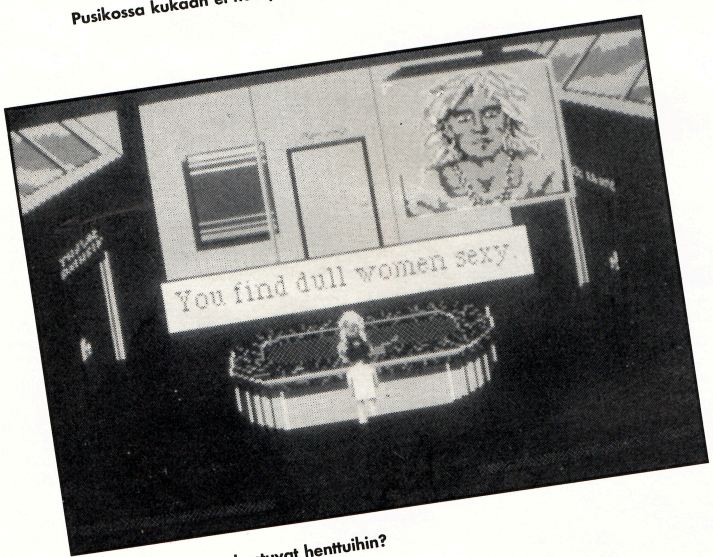
Mene vasemmalla olevan pöydän luokse ja ota pöydältä veitsi. Poistu ravintolasta. Jonkin aikaa viidakosta touhuttuaan Larry löytää itsensä hotellihuoneesta. Paikalle kävelee myös mehukas siivoojatar. Älä kuitenkaan touhuile hänen kanssaan. Ennen poistumistasi etsi tulitikut ja saippua ja ota ne mukaasi.

Viidakon läpi rämmittyään Larry on parturissa. Parturi tekee mielestään 'hauskan' tempun ja Larrylle kasvaa kaunis vaalea pitkä tukka. Vielä kerran viidakkoon ja rannalta vasemmalle ja kiven päältä bikinien alaosa. Sitten taas viidakon läpi hotellihuoneeseen ja bikinit päälle. Tunge bikinien yläosaan rahaa että näytät enemmän naiselta.

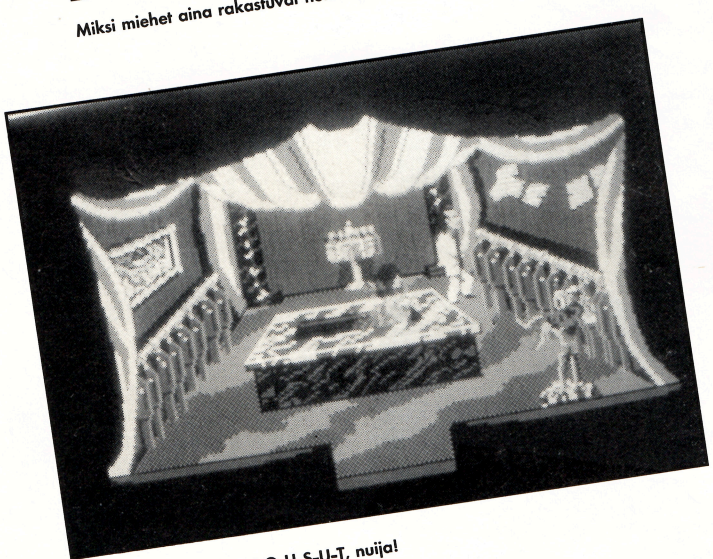
Tämän jälkeen sinun pitäisi käydä vielä kerran parturissa ihokarvojen poistamista varten. Sit-



Pusikossa kukaan ei näe puroasi, vai?



Miksi miehet aina rakastuvat henttuihin?



Uimahousut, U-I-M-A-H-O-U-S-U-T, nuija!

ten takaisin rannalle ja oikealle jossa kärkkyvät KGB:n agentit. Koska näytät naiselta, he päästävät sinut menemään. Mene oikealle ja tulet kapealle vuoristopolulle. Vaikka oletkin pudota monta kertaa, et luultavasti voi pudota. Kun olet viimeisen kerran kääntynyt oikealle pistä vaatteet päällesi, jotta näytät taas mieheltä mennessäsi lentokentälle.

Pommi laukussa

Oven edessä vaanivat KGB:n agentit pukeutuneina hipeiksi. Anna heppuleille kukka, jolloin he lähtevät. Astele lentoasemalle. Älä turhaan jää jonottelemaan lippujonoon, se ongelma poistuu aikanaan. Lampsi parturiin, jotta muistutat jälleen passikuvaasi. Sitten passintarkastukseen. Näytä kaikki mukanasi olevat esineet tiskin takana seisoskelevalle neekerille ja hän aukaisee pienen oven josta voit mennä.

Saavut liukuhihnan ääreen. Liukuhihnan vartija nukkuu tai on kuollut, joten hänestä ei tarvitse välittää. Mene liukuhihnan viereen ja rupea aukomaan laukkuja. Muutaman laukun päästä löydät pommin, jonka Larry päättää vilkkaasti kantaa ulos. Hän ei kuitenkaan pääse lippujonoa pidemmälle kun pommi räjähtää hävittäen jonottajat. Nyt voit käydä ostamassa lentolipun.

Uudestaan passin ja tavaroiden tarkastukseen ja pienestä ovesta. Jatka matkaasi oikealle ja pääset huoneeseen, jonka alareunassa on ruokala, oikeassa reunassa pari automaattia ja edempänä pari henkilönkuljetushihnaa. Osta alareunassa olevalta naiselta ruokaa, mutta älä syö. Tutki ruokaa ja ota lautaselta hiuspinni. Osta oikealla olevista automaateista laskuvarjo ja astu hihnalle.

Larry mietiskelee itsekseen jotain jonkin aikaa ja päätyy lopulta lipuntarkastukseen. Ota ensin tiskin reunalta matkaesite ja anna sitten miehelle lentolippusi. Larry tepastelee lentokoneeseen. Etsi istumapaikkasi (ahdas kuin mikä), ota oksennuspussi ja anna matkaesite vieressäsi istuvalle miehelle. Nyt voit nousta seisomaan ja lähteä oikealle. Siellä on tupakoivien osasto, minkä kyllä huomaa. Tässä vaiheessa kannattaa säätää koneen nopeus pieneksi, koska kohta tulee kiire.

Laskuvarjolla lentoon

Heitä laskuvarjo selkääsi ja mene aivan oikeaan reunaan. Aukaise poistumisluukku hiuspinnillä ja imu tempaisee Larryn ulos. Heti kun saat siihen mahdollisuuden, aukaise laskuvarjo. Jonkin ajan päästä löydät itsesi puusta. Veitsi on avuksi köysiä katkottaessa. Pudottuasi maahan, nouki keppi ja käytä sitä kun puussa kiemurteleva käärme hyökkää päällesi. Larry tunkee kepin poikittain käärmeen...uh, suuhun.

Seuraavaksi tulet suolle. Oikeassa alareunassa näet apinan, joka on juuri ylittänyt suon turvallisesti. Tässä vaiheessa kannattaa tehdä tallentaa tilanne, sillä suohon uppoaminen on todella helppoa. Kulje apinanjälkiä pitkin (vaaleanruskeita klönttejä) ja pääset turvallisesti suon ohi.

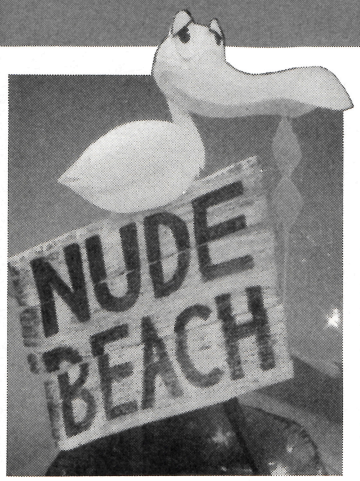
Joen rannalla kannattaa myös tallentaa tilanne, sillä liaanista toiseen hyppiminen on vaikeaa ja jokeen tipahtaa liiankin helposti. Liaanista toiseen hyppimällä pääset siis joen toiselle rannalle. Nappaa joen toisella rannalla roikkuva liaani mukaasi. Lätistyäsi naisen kanssa jonkin aikaa sinut ohjataan päällikön puheille. Odota kunnes päällikkö häipyy ja mene vasemmalle. Nouki nuotiosta tuhkaa. Mene takaisin päällikön näyttämälle kielekkeelle ja käytä liaania heilauttaaksesi itsesi rotkon yli.

Tulet jäätikölle. Ripota kuumaa tuhkaa jäälle, niin esiin tulee metalliputkia, joita pitkin voi kiivetä. Kraaterin vierellä tee pommi oksennuspussista ja hiussuihkeesta ja tiputa Larryn cocktail kraateriin. Hissi ilmaantuu, joten kävele siihen.

Käytännössä olet nyt pelannut pelin läpi. Sinun täytyy vain seurailla loppuanimaatiot ja painella enteriä kun olet lukenut tekstit. Lopussa on tietty pieni yllätys.

Petri Teittinen ▶

Larry III



Jalat eivät näy mahan takaa, vaimolle eivät enää miehet kelpaa ja työpaikalta tuli kenkää. Rahaa ei ole ja kaunis saari on muuttunut juppiparatiisiksi. Olet Larry Laffer.

Maisemat ovat upeat ja niitä kannattaakin tähyillä kiikarilla. Kysymyksiin voi vastata Alt-Ctrl-X:llä. Lukaisepa vielä muistolaatta.

Kävele kolmanteen ruutuun katselemaan demo vaatteiden vaihdosta (nyt voit poimia esineitä) ja palaa takaisin edelliseen ruutuun. Ota puuta ja marssi kotiisi kuuntelemaan vaimon nalkutukset ja lukemaan posti. Sitten voitkin mennä toimistoosi, josta lennät ulos ja päätät lähteä rannalle.

Rannalla katso Tawnia silmiin, anna hänelle uusi luottokorttisi ja saat veitsen. Lue televisiohuoneessa lehti ja käy teroittamasa veitsesi lähteellä. Leikkaa mukaasi ruohoa.

Etsi Cabana, ota saippua altaasta ja juo vettä. Mene vasemmanpuoleisimpaan koppiin vaihtamaan vaatteet.

Vaella takaisin lähteelle ja kaiverra puuta. Jatka alas rannalle, jossa myyt ruohohame pälläsi Tawnille patsaan. Palaa takaisin pukukopeille ja vaihda omiin vaatteisiisi.

Palaa vielä kerran rannalle loikoilemaan. Makaile rauhassa kunnes tekstien seassa näkyy isolla kirjoitettu MAH. Hyppää välittömästi ylös, ettet pala auringossa.

Pieni tyttö nimeltä Cheri

Suunnista lähteeltä kasinolle ja katso portaiden päässä peiliin. Eteisessä anna hovimestarille rahaa ja vilauta passia. Oikealla numeroyhdistelmällä pääset sisälle (löytyy ohjekirjasta).

Katso show ja poistu kiltisti sen loputtua. Jää odottamaan Cheriä puhelimen lähelle. Kerro hänelle maista ja mannuista.

Sitten lähdet lakitoimistoon hakemaan avioeroa. Vastaanottoapulainen ohjaa sinut takahuoneeseen, jossa juttelet naisen kanssa. Vastaanotolta pyydä luovutuskirja, jonka saat vasta käytyäsi ulkona.

Palaa kasinoon, jossa joudut tanssimaan showssa. Shown jälkeen palaa lakitupaan maksamaan vastaanoton tyypille. Vielä takaisin kasinolle vaihtamaan vaatteet.

Lihakset kasvavat

Etsi Fat City. Työnnä kortti vasemmanpuoleisimman oven vieressä olevaan automaattiin ja pääset sisälle. Mene lokerollesi. Tutki kortista lokerosi numeroyhdistelmä (vertaa paikan nimeä ohjekirjan numeroarvoihin) ja syötä se kun kone kysyy.

Vaatteiden vaihdon jälkeen mene jumppasaliin ja käytä vuorotellen laitteita, kunnes olet käyttänyt kaikkia. Sitten suihkuun ja vaatteet päälle.

Kuljeskele Fat Cityn aulaan ja kysy Bambilta videota.

Täman jälkeen etsi luola, tee siellä olevista kukista lei, ja lähde kasinon baariin pyytämään Pattia treffeille. Hän suostuu vasta kun olet näyttänyt avioerotodistusta ja antanut hänelle lein.



Lähde kasinolle, lähde kasinolle: kuuluuko, kuuntelen.



Patti pöydässä, patti pöydän alla.

Patti lähtee vaihtamaan vaatteita, ja sinä lähdet Paulin kapakkaan. Juo viiniä keskimmäisessä pöydässä ja katso pitkä ja tylsähkö show loppuun.

Kulje Kasinolle ja mene hissillä yhdeksännen kerroksen Penthouseen, sisään pääsee avaimella. Kävele pienen pöydän luokse ja kaada viiniä. Sitten seuraakin pitkähkö demo. Nyt olet Patti.

Passionate Patti Larryn jäljillä

Mene pukeutumissuojan taakse ja ota pikkuhousut, rintaliivit ja sukat ja pue päällesi. Ota myos viinipullo pöydältä ja kipitä baariin.

Ota pianon vierestä juomarahat ja oven edestä marker.

Mene Cabanan pukukopeille ja täytä hanan luona pullosi.

Jatka suoraan Chip'n Dalesille ja anna ovimiehelle juomarahaa. Mene sisälle ja istu tyhjälle tuolille. Odota, kunnes Dale tulee tanssimaan ja heitä häntä pikkuhousuilla. Esityksen jälkeen hän tulee luoksesi. Sinä lähdet bambuviidakkoon.

Viimeiset pelihetket

Viidakon läpi pääsee kakkoskartan avulla, muista vain juoda, kun ruutuun tulee teksti delirous.

Joella juo taas. Kallion päällä siirrä sukkia. Tässä voit palata joelle ja toistaa saman lisäpisteitä vastaan. Sitten sido sukat kiveen.

Nyt kun olet laskeutunut kallionkielekkeelle, tee kasveista köysi ja kiipeä sen avulla puuhun hakemaan kookospähkinöitä. Revi hieman vaatteitasi ja kulje rotkon yli.

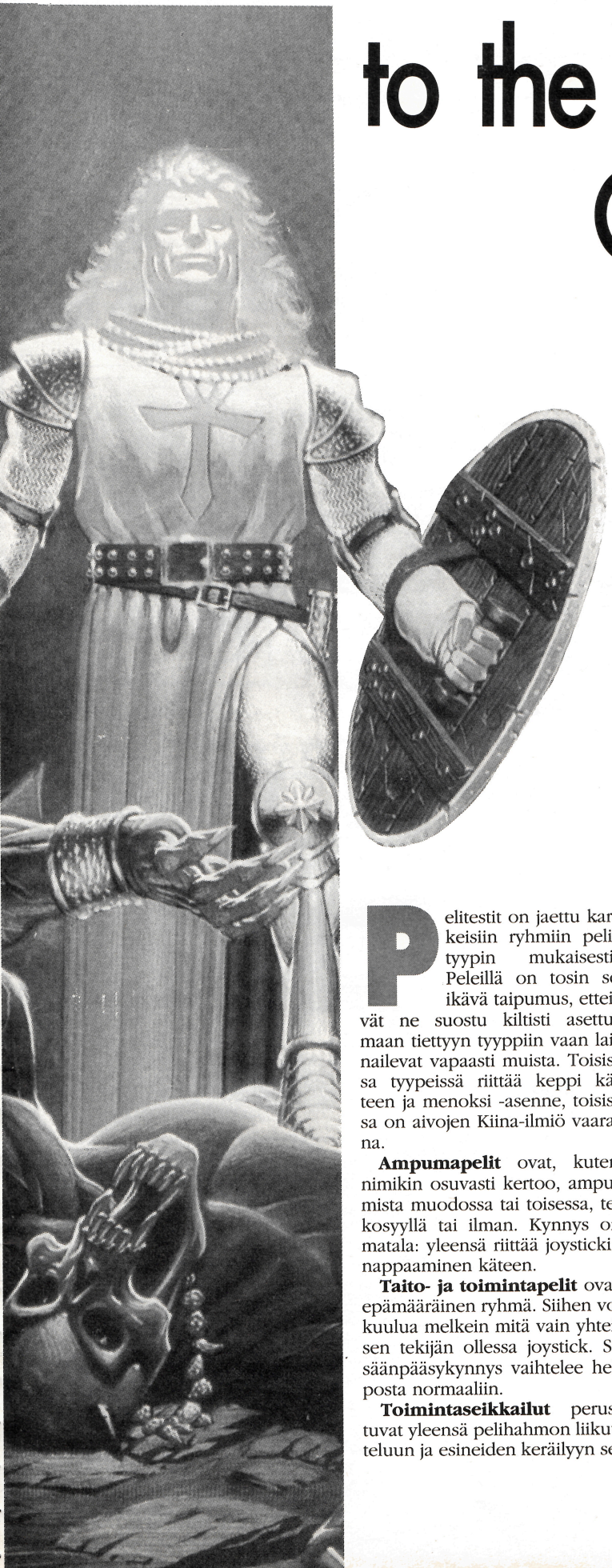
Pane rintaliiveihisi kookospähkinä ja heitä niillä sikaa.

Kiipeä seuraavaan ruudun tukin päälle, jolloin se lähtee kulkemaan virtaan. Väistele kiviä. Joen varren kyläläiset vangitsevat sinut ja joudut samaan häkkiin rakkaan Larrysi kanssa.

Käytä markeria ja olet vapaa. Nyt ohjaat sekä Larrya että Pattia. Kulje Police Quest -kuvausstudiolta ylös painottomaan Space Quest -huoneeseen. Ohjaa Patti oikeassa alalaidassa olevan koneen kohdalle ja sammuta kone, kun olet ylösalaisin. Ja se siitä.

Timo Jääskeläinen
Tony Hagerlund

Hitch-hiker's Guide to the Game Galaxy



Pelitestit on jaettu karkeisiin ryhmiin pelityypin mukaisesti. Peleillä on tosin se ikävä taipumus, etteivät ne suostu kiltisti asettumaan tiettyyn tyyppiin vaan lainailevat vapaasti muista. Toisissa tyypeissä riittää keppi käteen ja menoksi -asenne, toisissa on aivojen Kiina-ilmiö vaarana.

Ampumapelit ovat, kuten nimikin osuvasti kertoo, ampumista muodossa tai toisessa, tekosyyllä tai ilman. Kynnys on matala: yleensä riittää joystickin nappaaminen käteen.

Taito- ja toimintapelit ovat epämääräinen ryhmä. Siihen voi kuulua melkein mitä vain yhteisen tekijän ollessa joystick. Sisäänpääsykynnys vaihtelee helposta normaaliin.

Toimintaseikkailut perustuvat yleensä pelihahmon liikutteluun ja esineiden keräilyyn sekä niiden käyttämiseen oikeissa paikoissa. Ammuskelua sun muuta koristelua liitetään usein mukaan. Toimintaseikkailut vaihtelevat erittäin vaikeista erittäin helppoihin.

Strategiapeleissä ratkaisee järki, eivät refleksit. Pelaaja voi elää uudelleen entisten tai tulevien sotien ratkaisutaistelut, ohjata D-luokan jalkapallojoukkueensa liigan huipulle tai taistella pörssissä. Monimutkaisuus kostuu yleensä korkeassa kynnyksessä: paksut manuaali ja paljon opeteltavaa.

Seikkailupelien päätyypit ovat tekstiseikkailu ja graafinen seikkailu. Edellisessä pelaaja kirjoittelee komentojaan, jälkimmäisessä huidotaan hiiren kanssa. Seikkailupeli on koko ajan muuttumassa graafisempaan suuntaan yleisimmän muodon ollessa hybridi näistä kahdesta a la tyypillinen Sierran peli.

Pääpaino seikkailupeleissä on ongelmien ratkaisussa ja kuten arvata saattaa, kielitaitovaatimus on todella korkea.

Roolipeleissä pelaaja hivuttautuu 1—6 sankarin nahkoihin ja aloittaa seikkailun mitä todennäköisimmin fantasia-aiheisessa puitteissa. Mikä ikinä lopullinen päämäärä onkaan, joutuu matkalla tappelemaan. Voitto palkitaan kokemuspisteillä, joita käytetään alter egon ominaisuuksien paranteluun.

Tietokoneistetut roolipelit eivät tavoita "oikeiden" roolipelien syvyyttä ja monipuolisuutta, mutta ne ovat joka tapauksessa viihdyttäviä ja kestäviä sukelluksia seikkailun maailmaan. Päinvastoin kuin seikkailupeleissä on roolipelissä ongelman ratkominen toisella sijalla, oman hahmon kehittäminen ja taistelu etusijalla. Joidenkin pelien oppiminen on helpohkoa, toiset on suunniteltu experteille.

Simulaattorit simuloivat todellisuutta. Ne antavat kuvan siitä, millaista on lentää F-16 Falconia, ohjata huippunykyaikaista ydinsukellusvenettä, ajaa autoa, tutkia avaruuden äärettömyyksiä ja muuta sellaista.

Sisäänpääsykynnys on yleensä korkea, mutta vaiva kannattaa. Hyvä simulaattori saattaa olla jopa elinikäinen kumppani.

Urheilu on vaarallista. Jäsenet vääntyvät sijoiltaan, sydän pakahtuu liikarasituksesta. Turvallinen vaihtoehto on urheilupeli. Kilpa-autot rynnistävät pitkin asfalttia, olympialaisten huuman voi kokea oman perheen kanssa ja karatekat hakkaavat toisiaan ilman että fysiikka kärsii. Ohjeet kannattaa lukea, mutta yleensä ilmankin pärjää.

Muut ovat luokitteluun alistumattomia kummajaisia, joissa ei yhtenäistä linjaa sattuneesta syystä esiinny.

PC-PELIT 1990 -kirjaan on koottu lähes kaikki tärkeimmät PC-pelit kautta aikojen. Pelejä kuitenkin ilmestyy koko ajan lisää, joten täydellinen ei lista ole. Mikäli peli on aikaisemmin ilmestynyt muussa formaatissa on PC-versiolla ikävä tapa liukua markkinoille hissun kissun.

Pelitestin arvosana kuvaa peliä asteikolla 1—100, jossa 70 on tuikitavallinen keskivertopeli. Kannattaa muistaa, ettei pelien testaus ole eksaktia tiedettä, joten arvosana heijastaa testaajan näkemystä eikä siihen kannata sokeasti tuijottaa.

Olemme tehneet parhaamme saadaksemme paikkansapitävät grafiikkakortti-, äänikortti-, ohjaus- ja levykokotiedot, mikä tietysti tarkoittaa että virheitä löytyy. Herra Murphy voi kertoa asiasta enemmän.



ZAK MCKRACKEN AND ALIEN MINDBENDERS

Vuosi on 1997 ja maailma on entistä tyhmempi paikka. Eikä mikään ihme, sillä avaruuden muukalaiset ovat rakentaneet laitteen, joka hitaasti mutta varmasti tiputtaa maapallolaisten älykkyysosamäärää (niin että siinä selvisi sekin sitten).

Vain yksi mies voi pelastaa maailman ja hän on Zak McKracken, roskalehden avustaja. Yksi mies vastaa kolmea naista Lucasfilmin mukaan, sillä Zakilla on apunaan Annie, Muinaisen Viisauden Yhdistyksen puheenjohtaja sekä Leslie ja Melissa, kaksi teinityttöä, joiden krediitteihin kuuluu muun muassa matka Marsiin muunnellulla pakettivaunulla. Onpas originellia ja ääääretttömän hauskaa...

Zak McKracken jatkaa Maniac Mansionin viitoittamaa polkua. Näppäimistöön ei tässä seikkailupelissä tarvitse koskea, sillä käytettävät komennot valitaan joystickilla ruudun alalaidalla olevasta valikosta hyödyntäen myös ruudun yläosassa olevaa toimintaruutua, jossa Zak animoi. Systeemistä on se etu, että ei tarvitse arvailla verbi-substantiivi-yhdistelmiä kuten normaalissa tekstiseikkailussa. Elokuvamaista tunnelmaa luovat välillä esiintyvät animaatiot, jotka kuljettavat juonta eteenpäin.

Zak McKracken vilisee Hitchhiker's Guide -tyyppistä huumoria lähes kyllästymiseen asti. Ehkä pelin suurin puute on kuitenkin se, että päinvastoin kuin edeltäjä Manic Mansion, se alkaa kaukaa itse seikkailun ulkopuolelta.

Zakia voi suositella Manic Mansionin ja Douglas Adamsin kirjojen ystäville ja itse asiassa muillekin, sillä se on kelpo seikkailu, joka tarjoaa aivan tarpeeksi sopivan tasoista päänvaivaa suurimmalle osalle seikkailun ystävistä.

Znik McNirvi

Lucasfilm
290,-

Näyttö: C/E/V
Ohjaus: N/J/H
Levy: 3/5/H

84

CORRUPTION

The Pawn iski Magnetic Scrollsin kertaheitolla tekstipelejä harrastavan yleisön tietoisuutta suojaavan muurin läpi. Guild of Thieves ja Jinxter vakiinnuttivat MS:n paikan Infocomin rinnalla maailman parhaiden tekstiseikkailujen tekijänä. Uusin peli, Corruption, on kuitenkin saanut ristiriitaisia arvosteluja ulkomaalaisissa tietokonelehdissä.

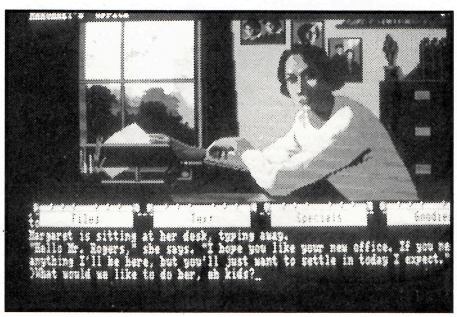
Corruptionin pakkaus sisältää disketin, kasinon pelimerkin, tavalliset ohjekirjaset ja audiokasetin. Ohjekirjat eivät liiemmin valaise edessä olevaa tehtävää, vaan pelaajaa kehotetaan syöksymään päätäpahkaa pelin maailmaan. Muutaman minuutin jälkeen peli pyytää pelaajaa kuuntelemaan mukana tulleen audiokasetin ja juoni alkaa paljastua.

Selviää, että työpaikkasi esimies on lavastanut sinut syylliseksi vakavaan rikokseen leikkelemällä sopivasti nauhoja, joihin hän on salaa äänittänyt keskustelujasi. Tehtäväsi on poliiseja ja muita viranomaisia vältellen todistaa syyttömyytesi ja samalla paljastaa esimiehesi huumekaupat.

Juonen ollessa näinkin innostava, on sääli, että peli jättää jälkeensä sekavan tunteen. Ensiksikin tekstissä on pieniä epäjohdonmukaisuuksia ja toiseksi Corruption on ylettömän vaikea. Kun englantilaisetkin valittavat pelin vaikeutta, onko ihme jos suomalaisille Corruption on lähes mahdoton.

Grafiikkakaan ei ole normaalia MS:n tasoa. Ohjekirjasta löytyy vinkkejä, mutta kieltä taitamattomille niistä ei ole mitään apua.

Kaikki tämä ei suinkaan tarkoita, että Corruption olisi huono peli, päinvastoin. Se ei vain ole sitä, mitä MS:ltä on totuttu odottamaan.



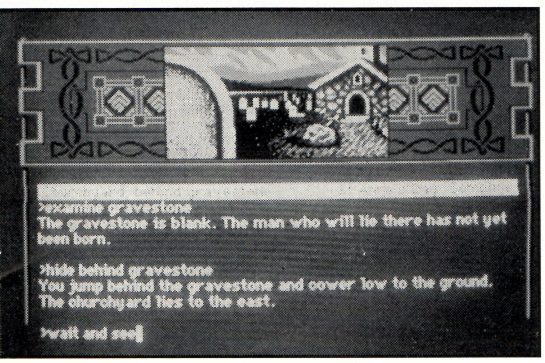
Petri Teittinen

Rainbird
290,-

Näyttö: C/E
Ohjaus: N
Levy: 5/H

80

ARTHUR — THE QUEST FOR EXCALIBUR



Engelsmannien kansallissankari kuningas Artturi on taas vaihteeksi muodissa. Arthurista, Pyöreän Pöydän ritareista, Merlinistä, Excaliburista, Morgainesta, Lancelotista sun muista on kirjoitettu viime aikoina nippu kirjoja, ohjattu läjä elokuvia sekä tehty pino tietokonepelejä. Ei sillä että olisin tappiini asti kyllästynyt, mutta kun kaikki fantasia tuntuu nykyään pyörivän Artturin legendan ympärillä, olivat henkilöiden nimet mitkä hyvänsä, homma alkaa pikkuhiljaa kypsyttämään. Sääli, että Suomen kansallisopusta pidetään niin pyhänä kirjana, että sitä ei uskalleta markkinoida. Kalevalan tapahtumissa riittäisi ainesta useampaankin tietokonepeliin (kirjaan, elokuvaan, ...).

Eli tarina on se vanha tuttu juttu: Excalibur on tungettu kiveen, ja Artturin pitäisi nypätä se siitä irki. Joku on kuitenkin vaihtanut paitsi kiven miekattomaan, myös miekan kivettömään eli huonosti menee, mutta menköön, ja Merlinillekin pitäisi todistaa olevansa kunkunviran arvoinen.

Arthur edustaa Infocomin uutta linjaa eli vanha konkarikin on saanut myydä pyhät periaatteensa markkinavoimien edessä — jokaisesta paikasta on olemassa myös kuva. Kaikeksi onneksi ja vanhojen partojen riemuksi pelin saa myös unohtamaan grafiikkaruutunsa eli vanhat zorkkailijat huokaiskoot helpotuksesta. Grafiikan lisäksi Arthur piirtelee myös karttaa pelin edetessä sekä sisältää tehokkaan avustustoiminnon.

Periaatteessa Arthur onkin ihan kelpo peli, etenkin jos tykkää kunkku Artturin hovin ympärille kiertyvästä mytologiasta. Toisaalta jos kyseinen legenda alkaa valua jo hiusjuurista pihalle, voi olla aika vaihtaa kanavaa.

Jyrki J. J. Kasvi

Infocom
350,-

Näyttö: C/E
Ohjaus: N
Levy: 3/5/H

86

ROMANTIC ENCOUNTERS AT THE DOME

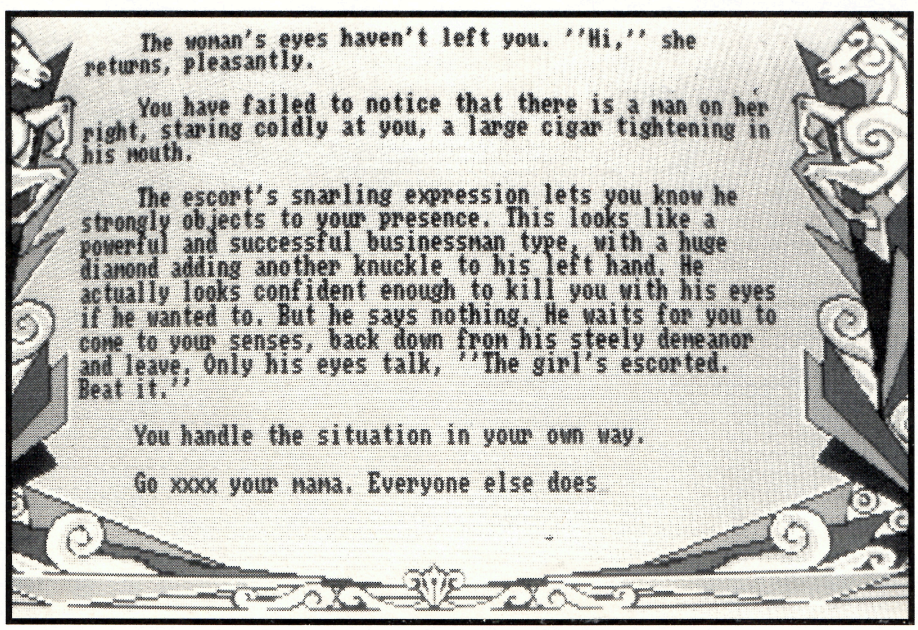
Mikään ei herätä kiinnostusta peliin nopeammin kuin lause "Kielletty alle 18-vuotiailta". Ja kun takakansi lupaa mahdollisuuden s(e)ik(k)ailla yksityisklubissa, joko miehenä tai naisena, ja yrittää "syvempää kontaktia" toiseen sukupuoleen, niin levyt olivat koneessa ennenkuin pakkausmuovi ennätti laskeutua lattialle.

Dome on olevinaan hieno yksityisklubi, jossa on metsästysmaastona niin baari kuin yökerhokin. Mikäli saalista jää verkkoon, tarjoaa Dome myös hotellihuoneita.

REATD on totutettu tekstipelityyppisesti, eli pelaaja kirjoittaa taktiset vetonsa silloin harvoin kun ohjelma antaa siihen tilaisuuden.

Se, joka odottaa samantasoista lyyristä ja herkkää fyysisen rakkauden kuvausta mitä "miesten"lehdet tarjoavat, pettyy. Vaikkei mielikuvitusta tarvitsekaan pahemmin käyttää, on kohtaukset selostettu hyvällä maulla.

Grafiikkaa ei ole käytetty oikeastaan lainkaan (pahus), vaan ruudussa vilkkuu vain tekstiä. Ääniä ei luonnollisesti ole lainkaan. Vaan mitäpä siitä jos peli muuten on hyvä.



Mitä se ei kyllä ole. Sen sijaan se on heikko monivalintatehtävä, joka on kavalasti yritetty naamioida monimutkaiseksi peliksi. Parseri on täysin onneton, tilanteisiin ei tunnu olevan kuin pari vaihtoehtoa ja muutenkin toteutus on hirveääkin hirveämpi. Lopullisesti kaiken tuhoaa mahdollisuus valikoida mikä tahansa kohtaus ja jopa aloittaa se mistä kohtaa tahansa, joten ihme on jos joku jaksaa pelata paria päivää enempää.

Mielenkiintoisinta pelissä on mahdollisuus testata tietonsa vastakkaisen sukupuolen sukupuolikäyttäytymisestä, mutta sen takia ei Romantic E:tä kannata ostaa. Onnittelut Microllusionille: se on tuhonnut aiheen jota ei voi tuhota.

Nnirvi

MicroIllusion
290,-

Näyttö: C/E
Ohjaus: N
Levy: 5/H

60

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

— The Adventure Game

Kaikille on tätä nykyä varmasti jo tuttu hahmo nimeltä Indiana Jones. Toisen maailmansodan aikoihin seikkaileva arkeologi on viihdyttänyt elokuvien ystäviä jo kolmen elokuvan verran keräten siinä samalla sievän tukun rahaa tekijöilleen. Ja jos jokin asia on menestys, tehdään siitä varmasti tietokonepeli. Todella suuresta menestyksestä tehdään kaksi peliä, näin voidaan todeta Indiana Jones III:n perusteella.

Englannissa räpelletty Indy Action Game oli todella surkeaa katsottavaa ja pelattavaa, ainakin minun mielestäni. Odotinkin innolla amerikkalaisen Maniac Mansionista ja Zak McKrackenista tutun Lucasfilmin seikkailupeliä samasta aiheesta. Nyt peli on täällä ja täytyy sanoa, etten pettynyt.

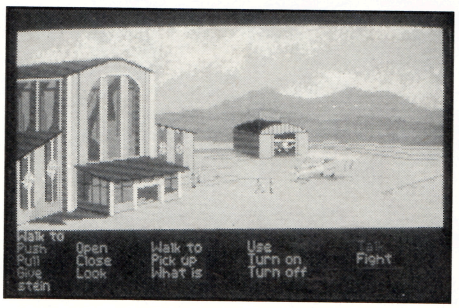
Elokuvaa katsomattomille tässä lyhyesti juoni: Henry Jones (Indianan isä) johtaa retkikuntaa, joka etsii tarunomaista Graalin maljaa. Malja tekee siitä juojasta kuolemattoman. Kesken kaiken Henry kuitenkin katoaa jäljettömiin. Indiana lähtee etsimään maljaa ja samalla isäänsä. Etsintä vie hänet Italiaan ja sieltä Afrikkaan. Lopulta kaikki päättyy onnellisesti. (Todella lyhyesti, eikö?)

Vitsi on siinä, että peli ei noudattele elokuvan juonta kuin aivan päälinjoiltaan. Isä etsitään ja malja löydetään, mutta lähes kaikki siltä väliltä tehdäänkin hieman eri tavalla. Elokuvan katsomisesta on silti kummasti hyötyä.

Zak McKrackenia pelanneet tuntevat olonsa kotoisaksi heti ensi sekunneista alkaen. Indyn seikkailut kun on toteutettu täsmälleen samalla tavalla kuin Zakin kristallien etsintä. Pelisysteemiä on kuitenkin paranneltu hieman, animaatiota on lisätty ja lisäksi peli vilisee elokuvamaisia häivytyksiä, lähikuvia ja kamera-ajoja. Pelaaminen käy nokkelasti hiirellä tai näppäimistöllä, ja hiirettömissä koneissa vaikkapa joystickillä.

Graafisesti peli on erinomainen, animaatiota on riittävästi jopa toimintaosuuksiin. Nyrkkeily saksalaisvartijan kanssa ja lentokoneen lentäminen ovat mukavia väliosuuksia seikkailun lomassa. Seikkailupelissä ei ääntä liiemmin tarvita, mutta löytyypä pelin alusta elokuvan teemamusiikki kohtalaisen kivasti esitettynä, jopa PC:ssä.

Kaikki edellä mainitut tekijät yhdessä muodostavat pelin, jota on vaikea lopettaa pelaamasta. Tietyt osiot ovat ehkä hieman vaikeahkoja, mutta Zakin tapaan aina löytyy jotain, jonka avulla pääsee taas hieman eteenpäin. Seikkailupeleille tyypillinen tauti, kerranpelattavuus (kerran pelaat läpi, niin peli ei kiinnosta enää), on onnistuttu välttämään siten, että



pelin voi pelata läpi usealla eri tavalla. Eri reittejä kulkemalla vastaan tulee maisemia, joita ei aikaisemmilla kerroilla ole edes nähnyt.

Indiana Jones And The Last Crusade on erinomainen ja suositeltava ostos seikkailupelien ja Indiana Jonesin ystäville.

Petri Teittinen

Lucasfilm
350,-

Näyttö: C/E
Ääni: AdLib, Sound Blaster
Ohjaus: N/J/H
Levy: 3/H

91

SHOGUN

Infocom on harhautunut pitkälle vanhan tyylin tekstiseikkailuistaan. Enää ne eivät ole pelkän tekstin pohjalla toimivia, eivätkä välttämättä edes tekstillä toimivia (kuten Journey, jota pelataan hiirellä). Shogun on uusi todiste, että Infocom on päättänyt edetä ja kehittyä. Mukana on nimittäin grafiikkaa! (Kansan kohinaa ja hämmästeleviä huutoja).

Nimestä useimmat arvaavat mitä odottaa. Valtataisteluja, samuraita ja teetä. Paitsi... ei aivan vielä. Infocomin Shogun alkaa alusta, ensin on koetettava päästä hengissä edes Japaniin asti, laiva kun on pikkuisen myrskyn kourissa. Siitäkin eteenpäin peli seuraa orjallisesti James Clavellin kirjan tapahtumia.

Shogun on vähintään sitä tasoa mitä Infocomilta voi edellyttää. Mikään ongelma ei ole selvitettävissä yhdellä käskyllä, vaan kaikki kaikessa vaatii kommunikointia muiden kanssa ja asioiden monitasoista ajattelua. Mielenkiintoinen uusi pykälä kuitenkin on vihjeiden sisällyttäminen itse peliin. Enää ei tarvitse tilata Infocomilta vihjekirjoja. Grafiikan käyttäminen on edistysaskel ja muutenkin Infocomin pelien ulkoasu on muuttunut suuresti edukseen viime aikoina.

Muuta ei tarvinne kertoa: Shogun on tuttua tanakkaa Infocom-laatua.

Jukka O. Kauppinen

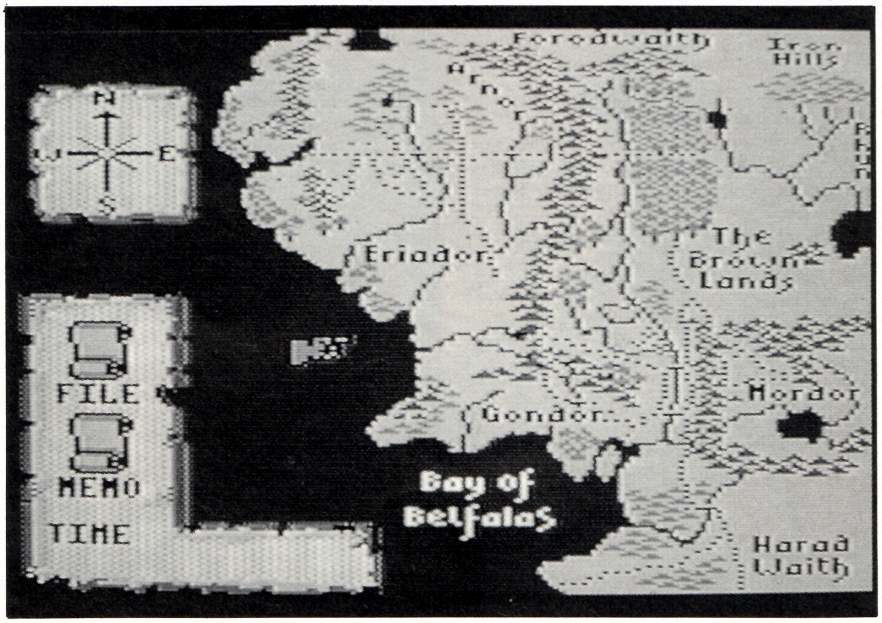


Infocom
350,-

Näyttö: C/E/V
Ohjaus: N/J
Levy: 3/5/H

90

WAR IN MIDDLE EARTH



Yksi sormus antaa hallitsijalleen absoluuttisen vallan eikä se ole vihkisormus. Kysymyksessä on tietysti Sormusten Sormus ja Taru Sormusten Herrasta, J.R.R. Tolkienin kuolematon klassikko.

Melbourne House on julkaissut aiemmin jo parikin J.R.R. Tolkienin maailmaa käsittelevää peliä, The Hobbit ja Lord of the Rings. Kummatkin olivat tekstiseikkailuita, tällä kertaa vuorossa on tutustuminen Sormusten Sodan strategisiin yksityiskohtiin. Ja mikäpä siinä, parempaa aihetta peliin tuskin löytää edes Tuomiovuoren uumenista.

Peli alkaa Hobittilasta, eikä Frodon retkueen lisäksi muita voi vielä kontrolloida. Primääritavoite on pujahtaa läpi Nazguleiden saartoverkon ja aloittaa matka kohti Orodruinia. Matkan edistyessä voi pelaaja pikkuhiljaa alkaa kontrolloida useampia ja useampia yksiköitä, joko yksilöitä tai joukko-osastoja. Arcade-adventuresta se alkaa ja strategiaan päättyy. Itse peli päättyy mikäli Sormusaaveiden komentaja saa kuljetettua Sormuksen Sauronille.

Peli kulkee kolmessa tasossa: pääkartta näyttää Keskimaan kokonaan ja yksiköiden paikat, muttei nimiä. Tasoa alaspäin zoomaamalla voi antaa yksiköille liikkumiskomentoja ja tarkistella statuksia. Alimmalla tasolla animoidut spritet tallustelevat alati muuttuvissa maisemissa ja voivat käyttää, poimia ja tiputtaa esineitä sekä taistella. Tietokone taistelee itsekseenkin, mutta taistelukomennoista voi huolehtia pelaajakin. Pääkartta voisi olla selkeämpikin: yksiköt tosin löytää helpommin kuin kuusnelosessa, mutta tarkat simmut se vaatii.

WIME on rautaa. Mennäkö Mordoriin suunnattoman sotajoukon kera vaiko hiiviskellä muutamalla hobitilla takakautta? Peli antaa mahdollisuuden kokeilla lukuisia erilaisia taktiikoita, se on haastava ja seuraa kirjan henkeä olematta sille liian orjallinen. Pelaaminen sinänsä on helppo oppia, mutta voittaminen on kaikkea muuta.

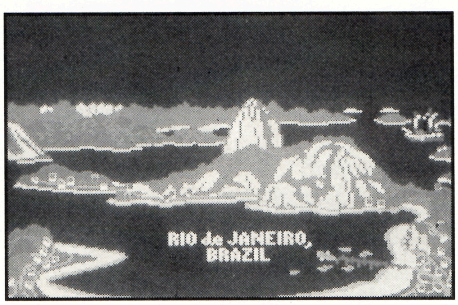
Nnirvi

Melbourne House
290,-

Näyttö: C/E
Ohjaus: N/J/H
Levy: 5/H

91

GOLD RUSH!



Sierran toimintaseikkailupelit King's Questien, Space Questien, Leisuresuit Larryjen sun muiden tyyliin ovat jo kaikille tuttuja eli ei niistä sen enempää kuin että Gold Rush! jatkaa perinteitä vakaasti mutta kunniakkaasti.

Gold Rush! on ehkä hieman liiankin perinteinen, sillä grafiikka ei ole yhtään sen tarkempaa kuin koskaan ennenkään, eikä peli tunnu sujuvan riittävän vauhdikkaasti muualla kuin kunnolla kellotetussa AT:ssä tai 386:ssa.

Juonensa puolesta Gold Rush! on sen sijaan kehittynyt melkoisesti, sillä rikkaaseen valtaukseen Kalifornian kultamailla on monta vaihtoehtoista tietä. Lisäksi aika näyttelee tärkeää osaa, nousivathan matkojen ja varusteiden hinnat asuntojen hintojen laskun myötä sitä mukaa, kun väki ryntäsi länteen. Parhaat kaivuupaikat olivat myös luonnollisesti niiden ottaa, jotka ensimmäisinä paikalle ehtivät.

Tarinan päähahmo on brooklynilainen lehtimies Jerrod Wilson, joka löytää itsensä kotikaupungistaan ensimmäisten Kalifornian kultalöydöistä kertovien huhujen saapuessa itärannikolle. Tarinaan liittyy myös Jerrodin taannoin kadonnut veli, joka ensimmäisen kerran 11 vuoteen ilmoittaa itsestään. Ja postimerkin taakse on tietty liimattu kultahippu... Myös postileima kannattaa muuten lukea ennen kuoren avaamista.

Mutta jo pelkkä matka Kaliforniaan on pitkä ja vaivalloinen, tekee sen sitten vankkureilla tai laivalla. Pelaaja voi tosiaan matkata kolmea eri reittiä, joista yksi vie jopa niin synkkään paikkaan kuin Panaman viidakot ja toinen Kap Hornille Drakensalmen hyisiin tyrskyihin. Kaikki pitää kuitenkin yhtä historiallisten tosiseikkojen kanssa, ja matkan varrelle on jopa ympätty tietoiskuja kultakuumeen ajan historiasta.

Jos tämä on tietokoneavusteisen opetuksen tulevaisuutta niin antaa palaa vaan. Ainakin opetusministeriön (herras(?))miehillä ja naisilla tämä peli pitäisi peluuttaa pariinkin otteeseen alusta loppuun. Noin niin kuin mallina siitä, miten asioita ei saa hoitaa — jos ne halutaan pitää yhtä rempallaan kuin tähänkin asti.

Muutenkin peliä voi suositella Sierran toimintaseikkailujen ystäville siinä missä kaikille länkkärifaneillekin. Vastaavasti jos Sierran pelit eivät ole aiemmin innostaneet, turha toivoa Gold Rushista asenteiden muuttajaa.

Jyrki J. J. Kasvi

Sierra On-Line
350,-

Näyttö: C/E
Ohjaus: N/H
Levy: 3/5/H

85

TOIMINTA & TAITOPELIT



PIRATES!

Nyt kannattaa katsella Flynn Error -elokuvia, sillä mahtava Microprose on ottanut asiakseen siirtää pääkallolipun alla purjehtivat laivat seilaamaan PC:n muistimerta. Pirates! sijoittuu keskimäärin 1600-luvulle, jolloin meriä hallitsivat silloiset suurvallat Espanja, Englanti, Ranska ja Hollanti. Eri aikakausia on viisi.

Suurin piirtein kaikki alaan kuuluvat toiminnot ovat mukana. Laivoja voi kaapata, ryöstää ja upottaa, satamakaupunkeihin voi hyökätä joko maitse tai meritse ja salakuljetus sekä ohjelmien kopiointi ovat myös eräs tapa hankkia kapitaalia. Menestyvä rosvo kerää kultaa, kunniaa ja statusta. Kun ura alkaa olla lopuillaan, voi merten kauhu vetäytyä laakereilleen. Tällöin ura pisteytetään, arvostellaan ja kerrotaan mihin ammattiin ex-piraatti sijoittuu.

Pirates! on kokonaan joystick-ohjattu, joten verenvuodatus käy mukavasti löhöillen. Päällisin puolin peli muistuttaa paljon Electronic Artsin Seven Cities of Goldia, eli laivaa ohjaillaan scrollaavalla kartalla. Meritaistelut käydään kahden pikkulaivan välillä, ja viholliskapteeninkin kanssa pääsee miekkailemaan. Kuvernöörien tyttäriä (joista toiset ovat kauniita ja toiset rumia ja uskovaisia) voi vikitellä. Lisänä on vielä tukku pikkuseikkailuja, kuten aarteenetsintää sun muuta.

Pirates! on mielenkiintoinen ja pelattava peli, joka saattaa kuitenkin ajan kuluessa käydä yksitoikkoiseksi. Vaan niinhän melkein kaikki pelit.

Ainoa varsinainen vika on se, että Piratesissa on mahdoton kuolla. Korkeintaan joutuu panttivangiksi tai sitten haaksirikkoutuneeksi jonnekin pikkusaarelle. Ja eipä aikaakaan niin taas on merten pelko jälleen mukana businessessa. Jotenkin joku hirttotuomio olisi ollut realistisempaa, sillä ilman kuoleman pelkoa ei ole haasteen makua. Niin, eikä ketään voi pistää kävelemään lankulle. Harmi! Muutenkin Pirates! on sellainen enempi herrasmiesrosvo-tyyppinen peli. Rommilta haisevat tappajapsykopaatit on unohdettu täysin.

Microprosen tyyliin Pirates! on varustettu taas paksulla ja erinomaisella ohjekirjalla, jota ilman ei peliä oikein voi pelata. Sepäs piraatteja harmittaa.

Summa summarum: Pirates! ei ole mikään maailman paras peli, mutta vähintäänkin hintansa väärtti. Ja nykyään sekin on jo saavutus. Että siitä vaan dublonit jonoon ja pelikauppiaan rosvottavaksi.

Nnirvi

Microprose
290,-

Näyttö: C/E
Ohjaus: N/J
Levy: 3/5/H

81

XENO-PHOBE

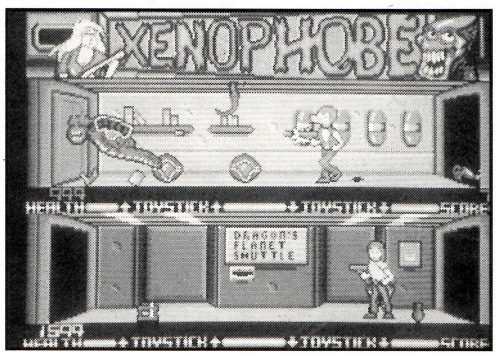
Xenophobe perustuu Suomessa tuntemattomaan samannimiseen kolikkopeliin, jossa kaksi pelaajaa voi yhtäaikaa tai erikseen mäiskiä Alien-elokuvasta riipaistuja avaruuden mömmöjä avaruusasemalla. Ruutu on jaettu vaakasuorassa kahtia, jolloin molempien pelaajien touhut voidaan esittää samanaikaisesti. Loppujen lopuksi ja pohjimmiltaan Xenophobe on siis normaali ja simppeli ammuskelupeli.

Pelaajat käpöttelevät pitkin aseman käytäviä tuhoten samalla lattialla lojuvia munia, joista aikoinaan kuoriutuu mömmelöisiä. Osa munista on jo kuoriutunut ja toiminta käy silloin tällöin ahdistavaksi, kun ei tiedä minne päin revetä.

Graafisesti peli on sen verran sekava, että vilskeestä ei aina tiedä kuka on kuka. Pelattavuus on kyllä sanonko mistä. Typerän kontrollisysteemin oppimiseen menee niin kauan, että peliin ehtii jo kyllästyä. Etenkin jonkin esineen noukkiminen lattialta nopeasti on suorastaan mahdotonta. Sillä välin kun pelaaja painii joystickin kanssa katselee ruudulla seisoskeleva sankari kuinka mömmöt haukkaavat hänestä aamiaisen, päivällisen, lounaan ja illallisen ja ehtivätpä mokomat nauttia päiväkahvitkin siinä välissä.

Tyhmimmillekin lukijoille on varmasti jo selvää, että minä en ainakaan pidä Xenophobesta. Koodin takana on kyllä ammattitaitoa, mutta viimeistely on unohtunut. Xenophobe on Microstylen ja samalla MicroProsen ensimmäinen kolikkopelikäännös, eikä voi muuta toivottaa kuin parempaa onnea jatkossa.

Petri Teittinen



Microstyle
290,-

Näyttö: C/E
Ohjaus: N/J
Levy: 5/H

53

GHOSTBUSTERS II

"Who you gonna call?" "HE-MAN!"

Takavuosien megahitti Ghostbusters palaa takaisin, niin elokuvana kuin pelinäkin. Elokuva oli pettymys, suurimpina syinä tapahtumattomuus ja aneeminen loppu. Vanhalta heavyrokkarilta vaikuttava Vigo on antikliimaksi verrattuna ykkösosan talonkokoiseen Marsipaanimieheen, ja tarpeeton hurraa-amerikkalaisuus, C-luokan Belushi Bill Murray huolehtivat lopusta. Vaan entä peli?

Vaiheessa yksi laskeutuu Dan Aykroydin näköinen sprite vaijerin varassa viemäriin keräämään limanäytettä. Elokuvassa hän vain lillui rauhassa alaspäin, pelissä ressun pitää kerätä näytteenottimen kolme osaakin. Seinistä ilmestyvät kädet, leijuvat ja sylkevät kummitukset sekä vaijerille kohtalokas Mark II tekevät parhaansa suistaakseen hänet kuolemaan.

Kontakti kummituksen kanssa aiheuttaa Raylle pelontunnetta, joka tarpeeksi kohonneena suistaa hänet kuolemaan. Rohkeutta saa lisää matkalla löytyvistä pulloista, mikä tietysti harmittaa raittiusväkeä. Offensiiviseen manouverointiin löytyy protonipyssykän lisäksi PSI-kranaatteja ja suojakenttiä, joita myös voi matkan varrella kerätä.

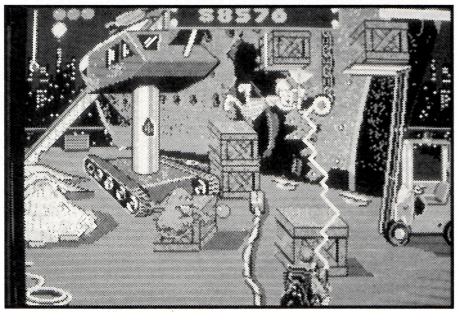
Toisessa vaiheessa ohjastetaan vapaudenpatsasta läpi New Yorkin. Eloutetun patsaan käyttövoimana toimii lima. Spacella kontrolloitavat "ihmismassat" keräävät lisälimaa patsaan soihdullaan käristämistä aaveista. Tämäkin osio on elokuvaa huomattavasti vetävämpi.

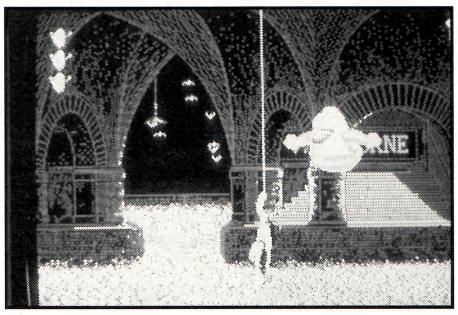
Viimeiseksi Ghostbusters-miehistö taistelee Janosia ja Vigo Virviä vastaan taidemuseossa protonipyssyköillä ja limaheittimillä, tälläkin kertaa elokuvaa parantaen.

Grafiikka on varsin hyvää, itse asiassa. Alipelit ovat vaikeita, mutteivät ihan liikaa (nippanappa), joten lopputulos on niukasti suosiollinen.

Ghostbusters II on ainakin sikäli yllättävä, että peli on huomattavasti elokuvaa parempi. Pelinä se jää tuollaiseen keskitasoon, mikä kertoo elokuvasta paljon.

Nnirvi





Activision
350,-

Näyttö: C/E/V
Ääni: AdLib
Ohjaus: N/J
Levy: 3/5/H

71

DEMON STALKERS

EOA:n Demon Stalkers toivottaa pelaajan tervetulleeksi luolaverkostoihinsa ja ennen kaikkea niistä löytyviin sokkeloihin. Demon Stalkersissa, jonka esikuva on ilmiselvästi kolikkopeli Gauntlet, pelaaja joutuu koluamaan taso tasolta vaikeammiksi käyviä labyrinttejä yrittäen selvitä niissä asustelevista örmyistä. Pelaajaa helpottavia loitsuja löytyy sieltä täältä, kuten aarteita ja ruokaakin. Väistämättä joutuu myös keräämään avaimia päästäkseen lukolla varustetuista ovista, joiden takana on yleensä jotakin vieläkin arvokkaampaa, tai joskus jopa portti seuraavalle tasolle.

Luonnollisesti vihollisten listiminen hankaloituu labyrintti labyrintiltä, joita pelissä on yhteensä yhden vaille sata, eli yksi jokaisella luolatasolla ennen porkkanana pohjalta löytyvää Demonia.

Demon Stalkers on, kuten jo mainittiin, selvä Gauntlet-klooni, mutta väliäkös tuolla, kun se sattuu oleman hyvä sellainen. Esikuvaansa verrattuna grafiikka on DS:ssa hieman monipuolisempaa ja värikkäämpää, ja pelaaminenkin tuntuu jotenkin sujuvammalta, kun vastassa ei aivan joka nurkan takana ole miljoonaaviittäsataatuhatta haamua ja kummitusta.

Myös kahden pelaajan yhteishengen voi laittaa koetukselle pelaamalla kaverin kanssa yhtäaikaa. Kaksinpeluumahdollisuus on todella käytännöllinen tämän tyyppisessä pelissä: pelaaminen on hauskempaa(!) ja pelaajat elävät vanhemmaksi toisen varmistaessa selustaa sillävälin kun toinen tekee tuhoa eturintamalla. DS:ssä pelaajalle annetaan myös mahdollisuus rakentaa itse omia sokkeloita, mikä taas osaltaan tuo peliin lisää mielenkiintoisuutta ja syvyyttä.

Net, ketkä ovat pitäneet Gauntletista tai muista sen johdannaisista ihastuvat varmasti myös Demon Stalkersiin.

Toni Hakala

THE TRAIN

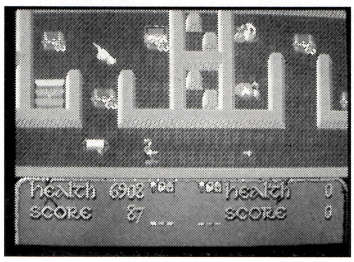
Ranska 1944. Wermacht on lastannut panssarijunan täyteen korvaamattomia taideaarteita tarkoituksenaan evakuoida ne ennen liittoutuneiden saapumista. 'Le Sacre Bleu', toteaa vastarintajohtaja Pierre Le Feu ja apulaisensa Le Ducin kanssa päättää kaapata Le junan ja ajaa sen Le Liittoutuneiden hallussa olevaan Le Kaupunkiin.

Toimintaa tässä Sydneyn uutukaisessa riittää periaatteessa ihan mukavasti. The Train käsittää junalla ajelua, Messerschmittien röpöttämistä konekivääreillä, siltoja vartioivien alusten upottamista, asemien valtausta sun muuta, jossa junan tykeillä ja konekivääreillä voi tulittaa. Turhan paljon ajasta menee kuitenkin vain junalla ajeluun.

Osittain Trainissa on erinomainen grafiikka. Esimerkiksi junan liikkuminen ja hyökkäävät koneet ovat erinomaisia, mutta tykkiveneet ovat melko surkeita. Koska toiminta tapahtuu yöllä on käytössä oleva väripaletti kromaattisesti tiukasti harmaan sävyissä.

The Train on 'ihan kiva' peli, mutta eipä paljon muuta. Kaiholla muistelen sellaisia Accolade-klassikkoja kuin Psi-5 Trading Co.

Nnirvi



Accolade
290,-

Näyttö: C/V
Ohjaus: N/J
Levy: 5/H

80

Electronic Arts
240,-

Näyttö: C/E
Ohjaus: N/J
Levy: 3/5/H

85



STAR TREK V — THE FINAL FRONTIER



Star Trek! Kuten KAIKKI varmasti jo tietävät, olen trekkie, enkä siitä muuksi muutu. Siksipä onkin erittäin vaikea suhtautua Star Trek -peliin asiallisesti hyläten kaikki pohjalla piilevät ennakko-odotukset.

Luontopoliittisen kannanoton (Star Trek IV) jälkeen olivat odotukseni korkealla. Ensimmäiset pikavilkaisut pelistä Englannissa ja elokuvan ennakkonäytöksen täpärä missaaminen olivat kovia iskuja karaistuneellekin fanille. Peli kun ei näyttänyt mitenkään ihmeen hyvältä. Nyt elokuvan nähneenä voin todeta, että se voi osaltaan johtua siitä, ettei elokuvakaan ole kovin kummoinen.

Onhan fakta, että ennemmin aluksensa räjäyttävä kuin sen vieraalle vallalle luovuttava kapteeni James T. Kirk toimii täysin epäloogisesti tässä viidennessä, mutta toivottavasti ei viimeisessä Star Trek -elokuvassa. Ilman sen ihmeempää vastustusta hän luovuttaa aluksensa komennon Spockin puoliveljelle, Sybokille, joka määrää kurssin kohti galaksin keskustassa sijaisevaa Great Barrieria (jonka pitäisi ympäröidä Linnunrata).

Sybokin enneunien perusteella Suuren Muurin takana sijaitsee tarunomainen planeetta Sha Ka Ree, meille maan ihmisille paremmin tunnettu paratiisina, Eedeninä, jossa Jumala asustaa.

Peli hyppää elokuvasta ensimmäisen tunnin yli ja alkaa kohdasta, missä Sybok on antanut Kirkille käskyn suunnistaa kohti Suurta Muuria. Näin Mindscape on päässyt tekemään ensimmäisen varsinaisen Enterprise-simulaattorin, jossa pelaaja kapteeni Kirkinä jakelee alaisilleen ohjeita.

Ensimmäiseksi navigaattorille annetaan komento ottaa suunta kohti Suurta Muuria ja Sha Ka Reetä. Pienen varpin jälkeen lasketaan uusi suunta ja hypätään uudestaan. Tämä alkaa kymmenen minuutin kuluttua maistua pahasti puulta ja onkin aika saada hieman vaihtelua. Dilithiumkristallien ollessa lähes lopussa varppimoottorit menevät epätasapainoon ja avaruusaikaan syntyy repeämä, jota kutsutaan madonreiäksi (wormhole).

Näin päästäänkin pelin ensimmäiseen toimintaosuuteen. Näppäimistöltä ohjaillen pelaaja siirtää tähtäimen vastaan suhahtavan meteoriitin päälle ja posauttaa sen photonitorpedoilla hevon kuuseen. Pelin mukaan madonreiässä leijailee myös dilithiumkristalleja, jota tässä vaiheessa jo kipeästi tarvitaankin. Pelaaja siirtää tähtäimen kristallin päälle ja aktivoi vetosäteen. Näin on energiapankit taas ladattu. (Itse en kyllä ole koskaan kuullut, että dilithiumkristalleja voi löytää madonreijistä...)

Suurin piirtein samalla tavalla toimii taistelu Klingoneita vastaan. Pidetään vain huoli, ettei suojakenttien teho tipu liian alas ja annetaan palaa täydeltä laidalta.

Tylsän matkan jälkeen saavutaan Sha Ka Reelle, jossa pelaaja ottaa nyrkkeilyottelun Klaata (elokuvan "paha" Klingon) vastaan. Sitten käydään löpisemässä hassuja Jumalan kanssa, joka osoittautuukin paholaiseksi. Pirulta karkaaminen onkin sitten pelin viimeinen toimintapätkä, jonka jälkeen peli on pelattu läpi.

Jos Star Trek V — The Final Frontieria katsoo objektiivisesti pelinä, ei käteen jää paljoakaan. Tylsänpuoleinen peli kaikin puolin, käsikirjankin ollessa yksi huonoimpia, mitä olen koskaan selaillut. Graafisesti peli on VGA-koneissa todella hieno, mutta eiväthän kivat kuvat ole ennenkään peliä tehneet. Muutama samplattu efekti elokuvasta piristää kummasti pelin yleisilmettä, mutta miinuspuolelta pitää mainita, ettei peli tajua hyvän päälle mitään, eli ei ymmärrä äänikorteista hölkäsen pölähtävää.

Tavallinen kansalainen, joka ei näe Star Trekissä mitään ihmeellistä, ei myöskään tule pitämään tästä pelistä. Trekkiet taas suorastaan syövät pelin, valokopioivat logoja käsikirjasta ja länttäävät ne huoneensa seinälle. Jos olet edellinen, unohda koko juttu, jos taas jälkimmäinen, osta peli ja käy katsomassa elokuva, kun se tulee Suomeen.

Petri Teittinen

Mindscape
350,-

Näyttö:	C/E/V
Ääni:	AdLib, Sound Blaster
Ohjaus:	N/J/H
Levy:	3/5/H

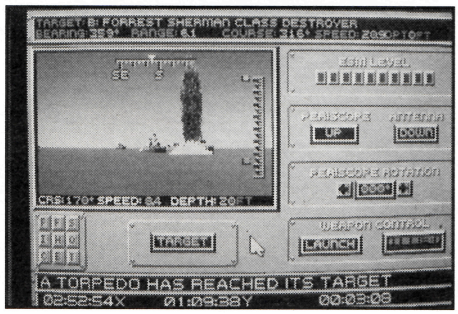
74

688 ATTACK SUB

Tervetuloa huippunykyaikaiseen tietokoneilla ja muilla vimpstaakeilla ladattuun ydinsukellusveneeseen. Vasemmalla näette radiohuoneen, josta aluksen kapteeni saa tehtävänsä. Lattiaa peittää suurimmaksi osaksi navigaattorin kartan näköinen grafiikkanäyttö ja hieman edempänä näette asemestarin ja aluksen kontrollipöydät. Ydinsukellusveneen hallitseminen ja ohjailu on kuin yrittäisi kääntää henkilöauton mudassa kymmenpennisen päällä, sen ovat monet aloittelijat karvaasti kokeneet.

EOA:n 688 Attack Sub simuloi ehkä liiankin täydellisesti ydinsukellusveneen kaikkia aspekteja. Tämä kostautuu sekavuutena ja sellaisena ilkeänä tunteena, että kaikki langat eivät olekaan käsissä. Tarkkana simulaationa 688AS on kuitenkin erinomainen. Klaustrofobinen tunnelma ja sukellusvenetaistelun jännitys on onnistuttu vangitsemaan tietokoneen kuoriin esimerkillisesti.

Pelaajalla on mahdollisuus valita useasta eri tehtävästä ja lisäksi hän saa valita taisteleeko hän amerikkalaisella vai neuvostoliittolaisella sukellusveneellä. Tehtävät vaihtelevat yksinkertaisesta tarkkuusammuntaharjoituksesta



lähes mahdottoman tuntuisiin kolmannen maailmansodan strategisiin upotus- ja suojelutehtäviin. Lähes kaikkea on ajateltu: neuvostoliittolaisessa aluksessa tekstit ovat ns. pseudokyrillisillä aakkosilla, eli näyttävät itänaapurimme teksteiltä, mutta ovat kuitenkin ymmärrettävissä.

Testasin peliä VGA-näytöllä varustetussa PC:ssä, eikä voi muuta todeta kuin että huh huh! 256 väriä näytössä tekee pelistä kuin pelistä todella kauniin. Valitettavasti resoluutio on 320/200, joten tekstit ovat todellisia lego-palikoita. Lisäksi äänipuoli, joka on yleensä PC:n heikoin linkki, on hoideltu kuntoon: digitoidut räjähdykset ja muut efektit kajahtelevat kaiuttimesta aivan kivasti. Pelistä löytyy mahdollisuus käyttää Covoxin Speech Thingiä, jolloin miehistön kommentit kuuluvat selväkielisenä puheena.

Jos sinulla on kallis ja nopea PC ja pidät simulaatioista, on 688 Attack Sub sinua varten.

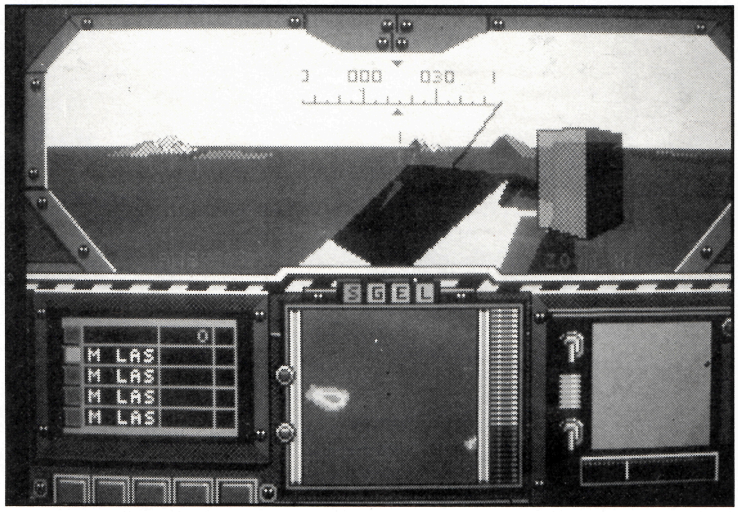
Petri Teittinen

Electronic Arts
350,-

Näyttö: C/E
Ääni: AdLib, Sound Blaster
Ohjaus: N/H
Levy: 3/5/H

85

MECHWARRIOR



Robotti röpötti laserilla.

Dynamixin ohjelmoima Mechwarrior jatkaa Activisionin menestyksekästä BattleTech-sarjaa. Siinä missä Infocomin BattleTech oli roolipeleistä ja valtavista roboteista kiinnostuneille mannaa, korvaa Mechwarrior roolipelaamisen kolmiulotteisella vektorigrafiikalla ja realistisella ympäristöllä. Peli onkin oikeastaan Mech-simulaatio ja nappuloiden paljous vain tukee tätä käsitystä.

Pelaaja on Mechin (ison taistelurobotin) omistava palkkasoturi, joka yrittää hankkia kunniaa ja rahaa suorittamalla erilaisia tehtäviä johtaville klaaneille. Hyvin normaali tehtävä on esim. panttivankien pelastaminen, jossa pelaajan pitää rytistää aseet leiskuen vastustajan tukikohtaan, tuhota matkan varrella mahdollisimman monta Mechiä ja lopuksi räjäyttää tukikohdan seinät huis hiivattiin samalla pelastaen panttivangit.

Hyvin mielenkiintoiseksi tehtävien hankkimisen tekee tinkiminen. Klaani tekee tarjouksen ja pelaajalla on mahdollisuus ilmoittaa oma palkkiovaatimuksensa. Vaikuttaa voi palkkion suuruuteen, bonuksiin ja taistelukentältä löytyvien tavaroiden takavarikointiin. Palkkio on rahayksiköissä, kun taas bonukset ja tavarat arvioidaan prosentteina.

Pelaaja saa itselleen sopimuksessa sovitun prosenttimäärän kaikesta Mech-tavarasta mitä taistelukentältä löytyy. Tinkimistä voi harjoittaa aika pitkälle, mutta käytännössä rajat tulevat esiin alle minuutin tinkimisen jälkeen.

Alussa pelaajalla on siis vain yksi Mech. Kun rahavarat karttuvat, voi pelaaja käydä värväämässä paikallisesta kuppilasta muita Mech-pilotteja omaan ryhmäänsä. Muillekin piloteille täytyy tietenkin hankkia Mech, ja se maksaa rutosti, eikä hyväkään pelaaja pysty pitkään aikaan ostamaan toista Mechiä. Rahat kun tuppaavat menemään olemassaolevan robotin varustamiseen ja kunnostamiseen.

Kun paikalliset maisemat alkavat kyllästyttää tai tehtävät ovat loppu, voi pelaaja lastata kaiken omaisuutensa avaruusalukseen ja hujauttaa jollekin toiselle kymmenistä planeetoista. Uusi planeetta, uudet tehtävät ja mahdollisuudet. Planeettoja löytyy kaiken kaikkiaan useita kymmeniä, joten tekeminen ei lopu aivan heti.

Graafisesti Mechwarrior on sangen erinomainen. Täytetty kolmiulotteinen vektorigrafiikka on nopeaa hitaammissakin koneissa ja realistinen liikkuminen (horisontin pomppiminen Mechin askelten tahdissa) luo tunnelmaa hienosti. Monimutkaiset ja -puoliset taistelutietokoneet ovat ensi alkuun sekavia, mutta jonkin verran aikaa vievä opettelu on kyllä käytetyn ajan arvoista.

Äänipuoli on PC:lle tyypillistä piipitystä, eikä MW käytä äänikorttejakaan kuin alkumusiikin tekemiseen. Äänitehosteet tulevat joka tapauksessa siis PC:n omasta äänipiiristä. Paksuhko käsikirja vie kovimmat pelihalut englantia taitamattomilta, mutta kieltä osaavat uppoavat nopeasti MW:n maailmaan pitkäksikin ajaksi.

Yhteenvetona voi sanoa, että Mechwarrior on kevyesti paras BattleTech -aiheinen peli tällä hetkellä. Jos robotit ovat kiinnostavat, investoi markat sukkelaan.

Petri Teittinen

Activision
350,-

Näyttö: C/E/V
Ääni: AdLib, Sound Blaster
Ohjaus: N/J
Levy: 3/5/H

85

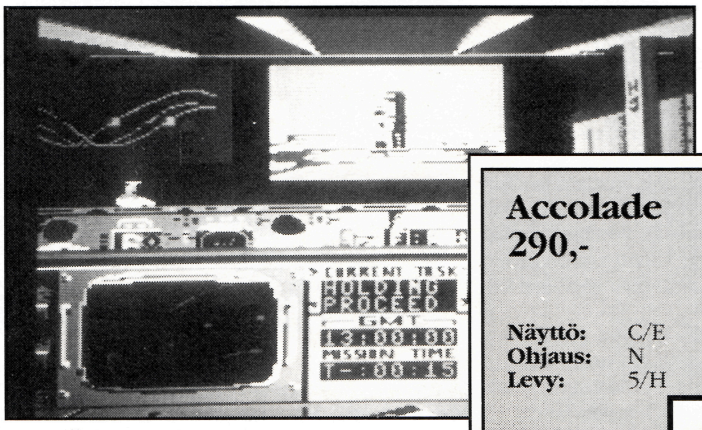
APOLLO 18: MISSION TO THE MOON

Hyvää uutta vuotta!

Accoladen Apollo 18 on kuuluisaa kuulentoa simuloiva peli, jossa pelaajan harteille isketään koko projekti alusta loppuun saakka. Mikäs sen hauskempaa, jos peli olisi edes ripauksen helpompi. Hetken pelattuaan alkaa uskoa, että pelin selvittäminen vaatii astronautin koulutuksen.

Apollo 18 jakaantuu seitsemään osioon, jotka kumma kyllä muuttuvat helpommiksi loppua kohti. Tämä onkin omiaan kyllästyttämään ne, jotka painivat ensimmäisen osion kimpussa puolisen tuntia pääsemättä silti ilmakehän ulkopuolelle. Seuraavaan osioon pääseminen vaatiikin aimo tujauksen kärsivällisyyttä, jolloin ensivaikutelman alta paljastuu kiinnostava ja pelaajansa palkitseva taidolla tehty simulaattori.

Grafiikka, vaikkei olekaan huipputasoa, on erittäin kauniisti animoitua ja sopii peliin hyvin.



Apollo 18 on hyvin onnistunut simulaatio, joskin alun vaikeus polttaa kärsimättömän pelaajan päreen.

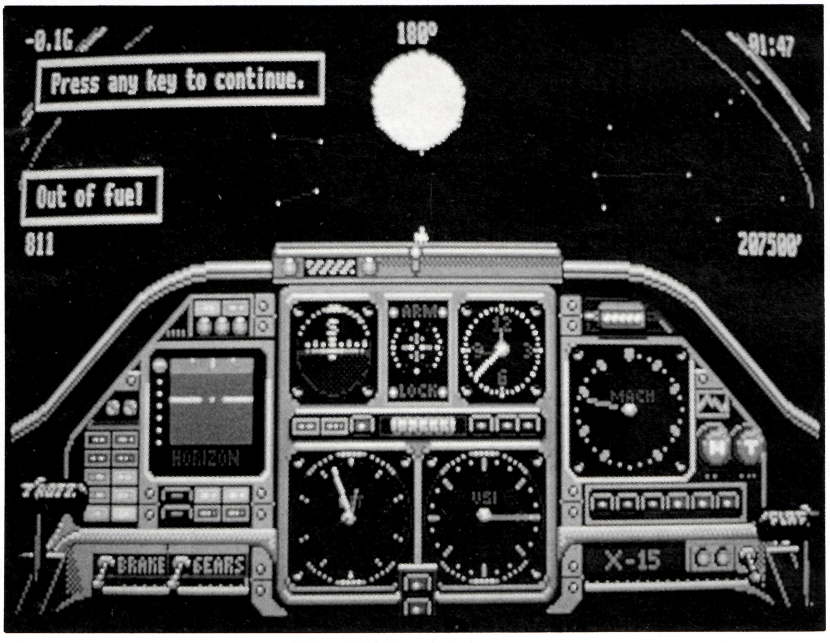
Petri Teittinen

Accolade
290,-

Näyttö: C/E
Ohjaus: N
Levy: 5/H

81

CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER 2.0



Chuck Yeager's 2.0 on vain todella karaistuneille simulaattorifaneille. Entisten F-19- ja F-16-pilottien ei kannata hiipiä pelille käsiään hieroskellen, sillä Chuck Yeagerin vaatimuksesta pelistä ei löydy TIPPAAKAAN väkivaltaa. CYAFT on vain 'Trainer', kuten nimestäkin ilmenee.

Jos tiukkaa dogfightia ja kiperiä tehtäviä ei löydy, mikä pitää mielenkiinnon yllä? Ohjelmoija ja Chuck Yeager ovat ilmeisesti ajatelleet, että lentämisen pikkutarkka simulointi riittää. CYAFT on MicroSoftin Flight Simulator III:n ohella ainoa simulaattori, jossa lentokoneet käyttäytyvät juuri niin kuin niiden pitää.

Peli osaa tarvittaessa opettaa lentämään mitä tahansa paristakymmenestä lentokoneesta, lisäksi voi koettaa taitojaan kilpalennoissa, pujotteluissa, kanjoneissa ja kuviolennossa.

CYAFTissa on lähes kaikki mahdolliset lentokoneet ensimmäisen maailmansodan potkurikoneista uuteen X-29-kokeilukoneeseen ja F-117 Stealth Fighteriin asti. Avaruussukkulakin löytyy! Pikku miinuksena mainittakoon että erinäköisiä ohjaamoita löytyy vain kolmea eri perusmallia. Niinpä F-16-hävittäjässä ja avaruussukkulassa on samanlaiset kontrollit ja mittaristot.

Pelissä on myös automaattinen kameramoodi, joka tallentaa lentoa koneen muistiin niin kauan kuin vapaata muistia riittää. Jälkeenpäin voi katsoa lentoaan aivan mistä kulmasta tahansa.

Vaikka kaikki tämä ehkä kuulostaakin hienolta, jää pelin kanssa touhuaminen lentoonlähtöön ja kiemurteluun pelin pienessä universumissa. Näin ainakin aluksi. Jonkin ajan päästä huomaa, miten kivaa lentäminen onkaan, vaikka ei olekaan MiGejä perässä. Lento-opetus, kuvio- ja kilpalennot kymmenine mahdollisine kuvakulmineen pitävät mielenkiintoa yllä hämmästyttävän kauan.

EGA-näytöllä varustetussa PC:ssä resoluutioksi voi valita 640/350, jolloin erottelukyky on todella tarkka. Peli tietenkin hidastuu silminnähden, mutta jos nopeus ei riitä, voi valita pienemmän resoluution, jolloin nopeus kasvaa.

Koska on kyse vektorigrafiikalla toteutetusta pelistä, vaaditaan tietokoneelta paljon ennenkuin horisontti kääntyilee pehmeästi ja aidosti. Äänipuolesta ei sitten kannatakaan sanoa paljon mitään.

CYAFT 2.0 on simulaattori sanan varsinaisessa merkityksessä. Ilman taisteluja se on kuitenkin pidemmän päälle tylsä kuin piru. Onneksi samalla tekniikalla tehty Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator on tulossa ja siinä on sentään jo taistelua.

Petri Teittinen

Electronic Arts
350,-

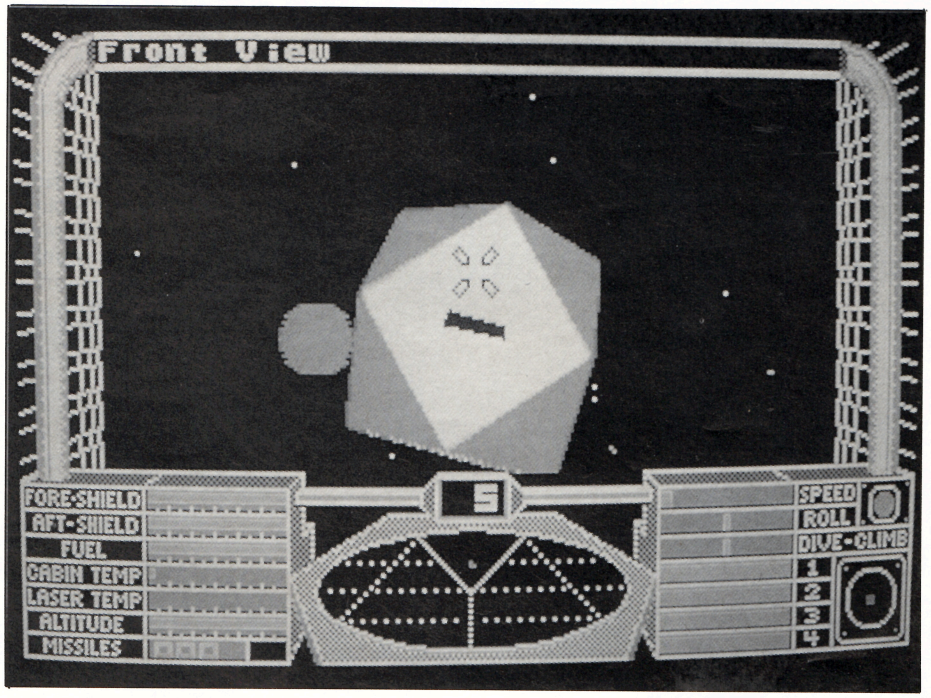
Näyttö: C/E/V
Ohjaus: N/J/H
Levy: 5/H

84

Ajatonta kaupankäyntiä ja kuolemaa: ELITE

'Tunnelin päästä kajastaa valo' kuvaa hyvin Cobra Mk III -alustaan hyperavaruuden läpi ohjaavan kapteenin tunteita. Cobra saapuu turvallisesti Vulcanin järjestelmään, nalkkiutumatta hyperavaruuteen Thargonien kanssa mellastamaan. Ja pikainen vilkaisu hinnastoon paljastaa, että huumeista saa mahtavat 41.3 krediittiä puhdasta voittoa per yksikkö. Jip, mutta miksi ruudussa vilahtaa "Red Alert"? Miksi tutkassa näkyy jotain? Mikä on tämä ääni? Tämä räjähdys? Tämä pimeys? Kirkas valo? Parrakas setä avainnippu vyöllään...

Elite on jo legenda, joka teki ohjelmoijasta David Brabenista paitsi käsitteen myös monimiljonäärin. Elite on lähinnä kuvailtavissa avaruuslentosimulaattorina, tosin yksinkertaisena sellaisena johtuen pelin kahdeksanbittisestä syntyhistoriasta.



Valmiina telakoitumaan.

Täällä Pohjantähden kiertoradalla

Alussa oli Cobra Mk.III -kauppa/taistelualus rupulaserilla varustettuna, 100 krediittiä rahaa ja Jussi. Varsinainen tavoite pelissä on saada taisteluluokituksensa kasvamaan 'harmittomasta' 'enimmäkseen harmittoman' kautta aina mahtavaan Elite-luokitukseen. Ja luokitus kasvaa vain tapoilla. Sekä aseistusta, muuta varustelua ja varsinkin pankkitiliä on tarkoitus kasvattaa kaupankäynnillä, vaikka tietokonemyynnillä jos se tutulta tuntuu.

Tavaroiden hintaan vaikuttaa planeetan hallitusmuoto ja etenkin pääelinkeino. Köyhä maatalousplaneetta maksaa mansikoita tietokoneista, joita myydään nipputavarana rikkailla teollisuusplaneetoilla. Planeetan hallitusmuoto puolestaan vaikuttaa kaupankäynnin riskeihin. Byrokraattiset konsensusplaneetat ovat rauhallisia puistoja verrattuna anarkiaan perustuviin järjestelmiin, jossa piraatit ja palkkionmetsästäjät leikkiä lyö. Turhia hintatietoja ei vuodeta: mitä planeetta on valmis maksamaan selviää vasta kun pääsee sinne asti.

Kaupankäynti ei ole ainoa tapa kerätä rahaa. Uran voi valita palkkionmetsästämisestä, avaruusrosvouksesta tai jopa asteroidien louhinnasta. Lain väärällä puolella tapahtuva toiminta kyllä synkentää rikosrekisteriä, ja mustasydämiset pelaajat joutuvat telakoitumaan yli poliisialusten jäänteiden.

Keskiakseli ja Elina

Tiukkatunnelmaisten avaruustaisteluiden vastapainoksi tarjoaa Elite hauskaa ajankulua telakoitumisen merkeissä. Eiväthän avaruusalukset voi laskeutua planeetalle, vaan joutuvat telakoitumaan geosynkronisella kiertoradalla sijaitseviin telakoihin, jotka nekin pyörivät keskiakselinsa ympäri. Koska Cobran lentokontrollit poikkeavat aika lailla lentokoneesta (kepin vertikaalisuunnat kyllä liikuttavat nokkaa ylös alas, mutta horisontaalisuunnat sitten vaääntävätkin alusta keskiakselin ympäri), on telakointi varsin harjoittelua vaativaa. Telakointitietokone onkin varsin korkealla ostoslistalla.

Muuta ostettavaa on jonkin verran. Lisää ohjuksia, parempia lasereita kahvin lämmittämiseen sopivista peruslasereista metallia silpoviin sotilaslasereihin, pelastuskapseli, energiapommi, rahtitilan laajennus, ECM-järjestelmä ohjuksia vastaan, lisäenergiayksikkö ja kertakäyttömoottori galaksien väliseen matkusteluun. Valitettavasti kaiken saa suhteellisen nopeasti ostettua, mikä on aika sääli.

Sen sijaan Eliten avaruustaistelun tiukkuutta ei ole mikään peli onnistunut tavoittamaan. Rikkaalla pelaajalla sojottajat laserit neljään suuntaan (joista sivulaserit lähinnä näön vuoksi, ei niitä kukaan osaa käyttää). Käärmeiden mukaan nimetyt avaruusalukset vetävät tiukkoja ympyröitä yrittäen tasapainotella luhistuvien suojakenttien ja ylikuumenevien lasereiden välissä. Hauskaa on ja syytä on ollakin, sillä taistelemaan Elitessä joutuu. Monotonisuutta rikkoo vain viisi tehtävää, jotka tulevat jos tulevat, ja kunnianosoitus Star Trekin jaksolle "Trouble With The Tribbles", jotka pelissä kulkevat nimellä Trumble. Jokainen kokekoon itse mitä trumbleilla pystyy tekemään.

Eliten harvoihin miinuksiin kuuluu hi-techin puute. Cobran kiinteät laserit, niukka mittaristo, ja yksinkertaiset ohjukset tuovat mieleen paremminkin Sopwith Camelin kuin avaruusaluksen. Muutenkin Elite on loppujen lopuksi yksipuolinen ja vaivaiset viisi pelin sisästä löytyvää tehtävää paljastavat kasibittisen alkuperän.

Eliten viehätystä kuvannee parhaiten se, että vain muutama vastaava tuote on ilmaantunut markkinoille, joista ainoastaan Warhead (ei saatavissa PC:lle) ja Space Rogue vetävät Elitelle vertoja. Mutta David Braben on pykäämässä Elite II:sta, ja miehen tuntien odotettavissa on jotain todella massiivista. 10 vuoden sisällä.

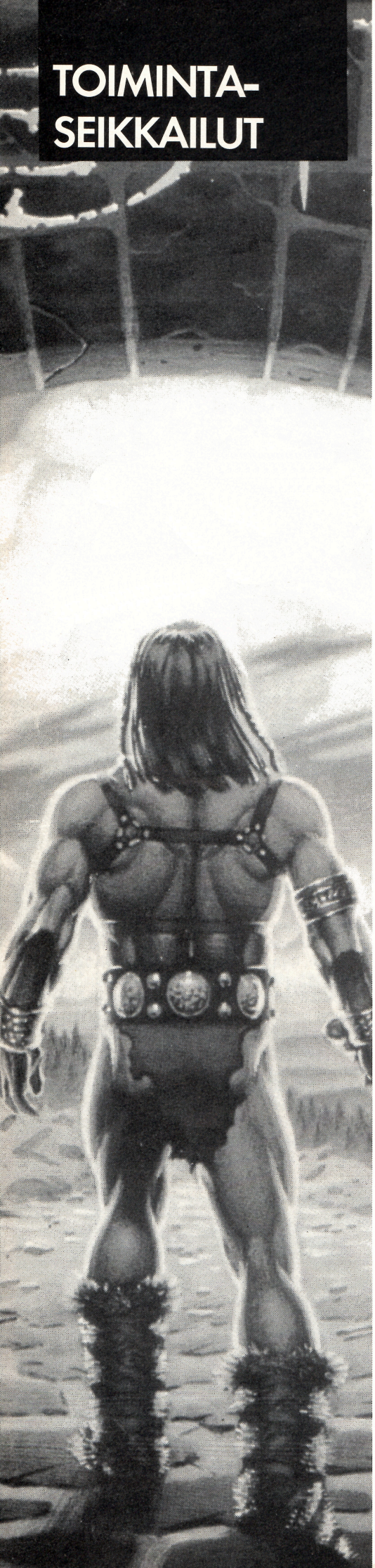
Nnirvi

Firebird
290,-

Näyttö: C
Ohjaus: N/J
Levy: 5/H

98

TOIMINTA-SEIKKAILUT



TIMES OF LORE

Albarethissa ei mene hyvin. Ylikuningas Valwyn on ollut hukassa jo parikymmentä vuotta ja onni maassa alkaa rapista. Pimeyden oliot ovat ryömineet koloistaan ja vaanivat kulkijoita. Rauha huutaa palauttajaansa.

Times of Loressa yhdistyy toimintapelin helppous ja vauhti roolipelien monipuolisuuteen (ainakin osittain). Pelaaja etsii tulevaisuuttaan laajassa Albarethin maassa, joka käsittää myös luolia ja vierailukelpoisia rakennuksia. Pelihahmon voi valita uljaasta ritarista, viehkeästä valkyriasta ja bonuksena vielä barbaarista Conan-lehden lukijoiden riemuksi.

Ohjailu sujuu joustavasti joystickilla ja erikoistoiminnot valitaan toimivalla ikonijärjestelmällä. Ikonit käsittävät kaikki perustoiminnat kuten kommunikoinnin, esinemanipulaation ja pelioptiot. Taistelu on hyvin yksinkertaista: firenappulan painalluksella sankari joko huitaisee miekalla tai käyttää kantomatkan omaavaa asetta viittä perushirviötyyppiä vastaan. Onnistuneen tapon palkkiona voi olla kultaa, ruokaa tai taikaesineitä.

Times of Loren erottaa normaalista toimintaseikkailusta mahdollisuus (itseasiassa pakko) keskustella Albarethin muiden asukkaiden kanssa. Näppäimistöä ei tarvi kiduttaa, sillä kommunikointi sujuu valikon avainsanalistan avulla, mutta on siitä huolimatta lähes Ultima-tasoista.

Animointi on onnistunut (valkyrian anatomiset eroavuudet heilahtelevat kävellessä), mutta pieni ruutu ja sen hidas vieritys eivät täysin vakuuta.

Valittaa voi silti aina. Roolipelin eräs tärkeimmistä puolista eli pelihahmon kehittäminen on täysin unohdettu eikä pelissä ole varsinaista taikajärjestelmää. Peli myös jähmettyy joskus tylsäksi paikasta toiseen tallusteluksi. Times of Loren hyvät puolet silti painavat sen verran raskaammin vaakaa, että kokonaisuus on erittäin positiivinen.

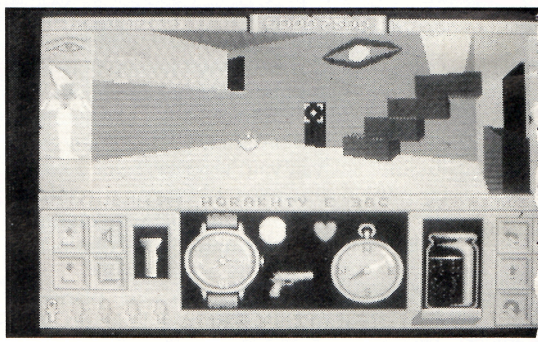
Nnirvi

Origin System
290,-

Näyttö: C/E
Ääni: AdLib, Sound Blaster
Ohjaus: N/H/J
Levy: 5/H

79

TOTAL ECLIPSE



Incentiven kehutut Freescape-tekniikkaa hyväkseen käyttävät pelit ovat menneet näemmä hyvin kaupaksi, koska uusia yritelmiä tulee kaupan jatkuvasti ja tällä kertaa jopa uusitulla Freescapella.

Total Eclipse on 1930-luvun Egyptiin sijoittuva toimintaseikkailu. Vuosituhansia sitten auringonjumala Ran ylipappi langetti kirouksen, jonka mukaan mikä tahansa esine, joka estää auringonsäteiden pääsyn Ran pyhättöön, räjähtää kappaleiksi. Kaikki on mennyt sen jälkeen ihan kivasti, mitä nyt pari pilveä, lintua ja lentokonetta on hukannut itsensä Egyptin taivaalla.

26. lokakuuta 1930 alueelle on kuitenkin tulossa auringonpimennys, ja Kuun räjähtämisellä olisi melkoiset sivuvaikutukset myös Maan päällä niinkuin taivaissa. Pelaaja on kirouksen voimaan uskova egyptologi, jonka tehtävänä on löytää suuren pyramidin huipulla oleva temppeli ja tuhota se ennen kuin auringonpimennys on täydellinen.

Peli on varsinainen kartturin unelma, sillä pyramidin kolmiulotteinen sisus on täynnä toinen toistaan epämääräisempiä kammioita sarkofageineen, portaineen, vesialtaineen, silmineen, katoavine ovineen ja muine pikku ylläreineen. Vain huolellisella kirjanpidolla pärjää, sillä peliin onnistuu eksymään todella helposti ilman toivoakaan ulospääsystä.

Pelkän huoneesta toiseen hiippailemisen lisäksi pelaajan on pidettävä huolta pelihahmon pulssista (sydänkohtaus uhkaa), vesipullosta (janoon kuoleminen uhkaa), ajan kulumisesta (meteorisateesen kuoleminen uhkaa) ja lompakosta (pitäisi kuulemma vielä rikastuakin). Joissakin huoneissa kulkee kapeita ramppeja, joiden kautta joutuu tasapainottelemaan, siinä missä joitakin kohteita on paras ampua ensin ja kysellä vasta sitten.

Hyvästä ideasta huolimatta Total Eclipse on varsin yks'totinen peli. Kartoittamisesta pitävät toimintapelien ystävät voivat pitää tästäkin. Minä en ihmeemmin.

Jyrki J. J. Kasvi

Incentive
290,-

Näyttö: C/E
Ohjaus: N/H
Levy: 5/H

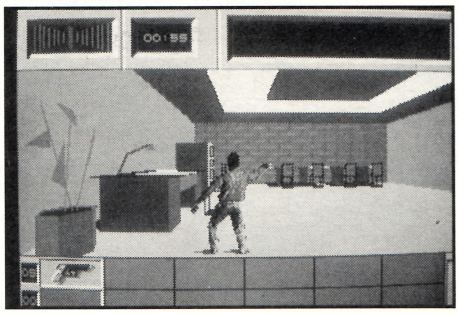
75

DIE HARD

Die Hard perustuu samannimiseen elokuvaan, joka Suomessa nähtiin nimellä Vain kuolleen ruumiini yli. Elokuvan sankarina palloilee hupaisasti Konnankoukkuja Kahdelle -sarjan miespääosaa näyttelevä Bruce Willis. Rankan toimintaelokuvan sankariksi valittu hieman kaljamahainen Bruce-poju lipsuu mielestäni jo antisankarin puolelle, mutta elokuva on silti hyvä. Elokuvapelit ovat viime aikoina olleet silloin tällöin hyviä, yleensä huonoja (esim. Moonwalker), joten en tiennyt mitä odottaa kun latailin peliä.

Peli alkaa, kun terroristit ovat vallanneet Nakatomi-rakennuksen, valtavan pilvenpiirtäjän, joka on vielä hieman keskeneräinen. New Yorkista vaimoaan tapaamaan tullut poliisi McClane joutuu rytinän keskelle ja sekasortoa hyväksikäyttäen livahtaa terroristeilta. Terroristit ovatkin itse asiassa jahtaamassa rahoja pilvenpiirtäjän isosta kassaholvista. Suunnitelmana on murtaa holvi, viedä rahat ja räjäyttää pilvenpiirtäjä, jotta poliisit uskoisivat heidänkin kuolleen räjähdyksessä.

Pelaaja ohjailee McClanea ja tavoitteena on nitistää kaikki terroristit ennen kuin he karkaavat rahoineen ja räjäyttävät koko valtavan pilvenpiirtäjän maan tasalle. Aikaa on 20 minuuttia ja odottava työ massiivinen. Onneksi talon käytäville on ripoteltu sinne tänne karttoja, joista pelaaja näkee missä tallustaa.



Peli on esitetty 3-D-vektorigrafiikalla McClanen selän takaa. Pelaaja ohjailee sankaria joko joystickillä tai näppäimistöltä. Alussa pelaajalla on vain pistooli, siihen muutama panos ja rautaiset nyrkit. Silloin tällöin tulee käytävällä vastaan terroristi, jolloin peli siirtyy taistelumoodiin. Pelaajalla on mahdollisuus joko käyttää asetta ja pamauttaa rikolliselta aivot seinälle tai sitten säästää panoksia ja potkia vihulaisesta ilmat pellolle. Nujerretulta terroristilta voi löytyä lisää aseita ja panoksia, tai sitten ei.

Käytävät ja huoneet on luotu erinomaisesti käyttäen täytettyä vektorigrafiikka. Pitkä käytävä tosiaan näyttää pitkältä käytävältä ja seinät scrollaavat erinomaisesti pelaajan vierellä. Huoneet ovat yleensä pelkkää rekvisiittaa, jonne voi paeta, mutta onpa joissakin joitain huonekalujakin. McClane-sprite ja terroristit näyttävät digitoituilta jopa niin hyvin, että kuka tahansa tunnistaa Bruce Willisin hänelle tyypillisestä lysähteneestä seisomisasennosta.

Äänipuolesta ei ole paljon mitään sanottavaa, koska musiikkia ei ole ja äänitehosteet ovat pääasiassa ankeita piippauksia. Peli ei tunnista edes äänikortteja. Pelattavuus on ainakin aluksi hieman kehno, sillä kävelemisessä, aseen käyttämisessä ja tappelemisessa on kaikissa omat kontrollinsa. Etenkin joystickillä pelattaessa kontrollien tajuamiseen menee todella kauan. Näppis tuntuukin olevan parempi vaihtoehto. Sen verran vaikeudesta, että sitä tosiaan löytyy!

Die Hard on erinomainen tietokoneversio hyvästä elokuvasta, joskin alun yletön vaikeus saattaa turhauttaa monta pelaajaa luovuttamaan lopullisesti.

Petri Teittinen

Activision
290,-

Näyttö: C/E
Ohjaus: N/H
Levy: 3/5/H

81

DAVID WOLF: SECRET AGENT

Koska PC:n kovoa ei ole suunniteltu rankkoja sivusuuntaan ruutua vierittäviä ampumispelejä silmälläpitäen, on luonnollista, että sille tulee paljon sellaisia pelejä, joita ei voida ainakaan aivan lähiaikoina rutistaa Amigan ja Atari ST:n tapaisille koneille. David Wolf: Secret Agent on yksi tällainen peli.

Nykyisin on poikkeuksellista, jos kotoa löytyvästä PC:stä ei löydy kovalevyä sisuksista hurisemasta. Voikin hyvällä syyllä sanoa, että koko maailmassa on käytössä todella harvoja kovalevyttömiä PC:eitä. Niinpä ohjelmistotaloilla on käytössään suuri määrä levytilaa, johon voi tunkea vaikka mimmoisia pelejä. Ei olekaan siis suuri ihme, kun DW:n paketin sisuksista silmille hyökkää huima läjä 360-kiloisia lerppuja. Installoinnin jälkeen kovalevyltä löytyy lähes kaksi megatavua vähemmän tilaa. Miksi DW sitten on niin iso?

Vastaus löytyy tietokonepelien maailmassa kummittelevasta termistä 'elokuvapeli'. Amerikkalaisen Cinemawaren aloittama muotivillitys tehdä pelejä, joita voi kutsua interaktiivisiksi elokuviksi, on nyt usuttanut muutkin kilpajuoksuun parhaimman 'elokuvapelin' aikaansaamiseksi. Parissa tunnissa pelin läpi pelanneena voin todeta, että Dynamix on päässyt tähän mennessä lähimmäksi James Bond -tyylistä seikkailuelokuvaa, ainakin visuaalisesti. 'Nautinnon' kestokin on suurinpiirtein samaa luokkaa, vaikkakaan hinta ei.

Pelissä huippusalainen Stealth-hävittäjä on varastettu, ja jollei kaappareille makseta määräaikaan mennessä lunnasrahoja, lentää tutkalle näkymätön kone suoraan Washingtoniin ja nakkaa Valkoisen Talon puutarhaan mukavan pienen ydinjytkyn. Erittäin bondmainen agentti David Wolf saa tehtäväkseen etsiä koneen ja sen mukana kaapatun sattumalta kuvankauniin naisinsinöörin. Peli etenee riippuliidintaistelun, parin ajojahdin ja hyvin yksinkertaisen lentosimulaattoriosuuden jälkeen onnelliseen loppuun, joka on sekin kuin suoraan jostain Bond-elokuvasta riipaistu.

Pelin filmaattinen toteutus on huippuluokkaa, elokuvamaiset välikohtaukset, panoroinnit ja zoomit on hienosti tehty vektorigrafiikalla, mutta jotain tärkeää jää uupumaan. David Wolf on nähkääs aika tylsä. Pelissä on vain muutama toimintakohtaus, jolloin pelaaja pääsee vaikuttamaan etenemiseen. 80 prosenttia peliajasta menee lukiessa repliikkejä ja katsellessa 16-värisiä digitoituja kuvia roolihahmoista. Osa toimintaosuuksista on sitäpaitsi otettu suoraan Dynamixin toisista peleistä, esim. takaa-ajo, joka on siirretty lähes sellaisenaan Deathtrackista.

Elokuvamaiset ja upeat kohtaukset jaksavat pitää mielenkiintoa yllä ensimmäisen pelin ajan, mutta sen jälkeen turtumus jähmettää hymyn huulille ja herpaannuttaa kiinnostuksen.

Petri Teittinen

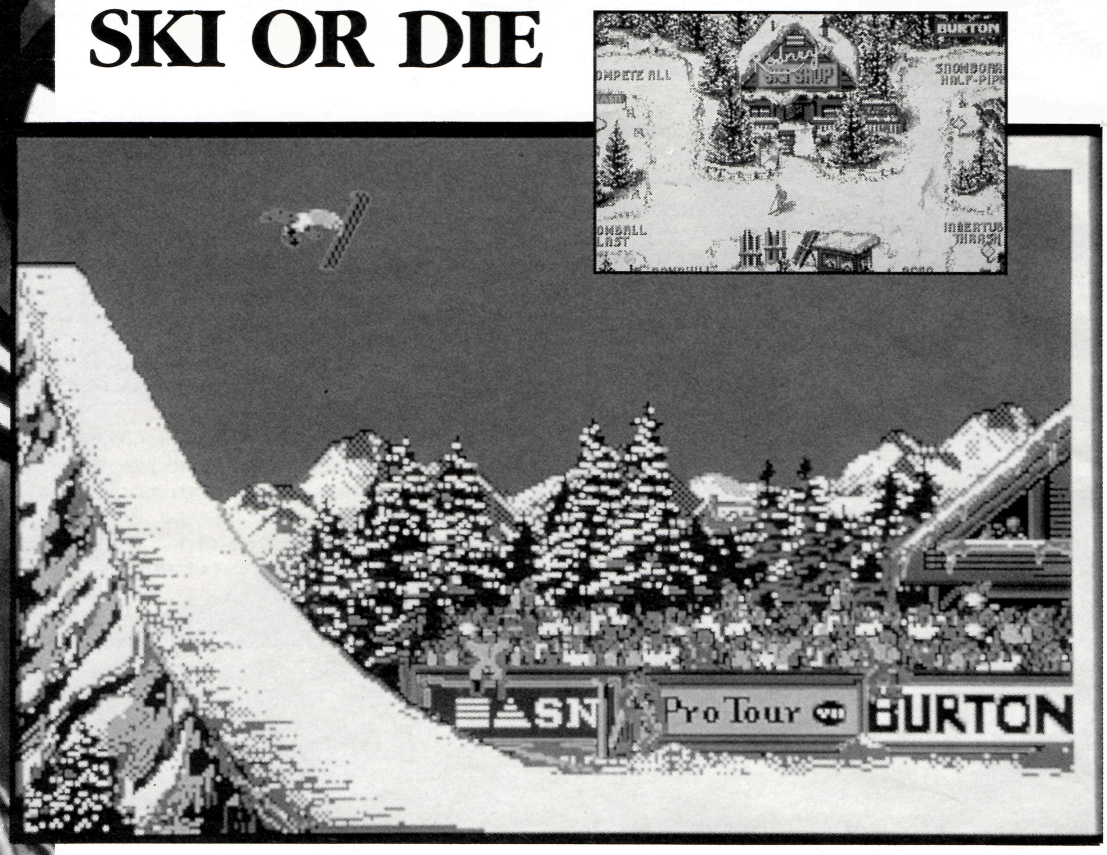


Dynamix
450,-

Näyttö: C/E/V
Ääni: AdLib, Sound Blaster
Ohjaus: N/J/H
Levy: 5/H

72

SKI OR DIE



Ski Or Die on, uskokaa tai älkää, jatko-osa Skate Or Dielle. Pähkinänkuoressa SOD (englantia taitavat hymähtänevät lyhenteelle) on monilajinen urheilupeli, joka sijoittuu talviurheiluparatiisiin jonnekin Sveitsin paikkeille. Pelaajalle annetaan mahdollisuus ensin harjoitella lajeja ja sitten kilpailla lajeissa joko yksitellen haluamassaan järjestyksessä tahi kaikki lajit putkittaen.

Lajeiksi on valittu lumipallonheitto, eräänlainen syöksylasku, taitohypyt, täytetyllä autonrenkaalla laskettelu ja lumilaudalla kelkkakourussa sivakointi.

Lumipallonheitossa pelaaja puolustaa linnakettaan ja jokaisesta pääilmansuunnasta hyökkää vihollisia. Tarkasti tähdätty lumipallo siirtää vihulaisen kahvilan puolelle lämmittelemään. Bonuksia saa kaikenlaisista ohi hiihtävistä hämyistä.

Syöksylaskussa on tarkoituksena laskea mäki mahdollisimman nopeasti ylhäältä alas tehden samalla hienoja hyppyjä ja temppuja. Taitohypyissä otetaan ensin rivakka vauhti (oi ei! joystickin vatkaamista reunasta toiseen!) ja sitten zingahdetaan hyppyrin nokalta kohti kuu-ukkoa. Ilmassa tehdään toinen toistaan upeampia temppuja ja lopuksi suoritetaan hallittu laskeutuminen. Voittaja on se, joka kerää kolmella hypyllä tuomareilta korkeimmat yhteispisteet.

Täytetyllä autonrenkaalla hujautetaan kilpaa rataa alas välttäen kaikenlaisia esteitä ja teräviä esineitä, jotka puhkaisevat renkaan. Matkan varrella renkaaseen saa lisää ilmaa keräämällä oikeat esineet.

Viimeisessä lajissa kepitetään hurjasti kelkkakourua pitkin rullalautaa muistuttavalla lumilaudalla. Tarkoituksena on tehdä mahdollisimman paljon hienoja hyppyjä ja temppuja, ja kerätä paljon pisteitä.

Lajeista hienoin on ehdottomasti taitohypyt. Lajin upeutta ei lainkaan himmennä se seikka, että rikoin kaksi (2) PC:n joystickiä parissa tunnissa ottaessani ripeät vauhdit hyppyä varten. Tylsin laji on sitten lumipallonheitto, joka on joystickillä lähes mahdotonta, eikä näppikseltäkään helppoa.

Visuaalisen nautinnon huippu saavutetaan jo EGA-näytöllä, sillä peli ei käytä rankempien näyttökorttien värimääriä. Käytännössä kyseessä on siis Atari ST:stä tuttu 320*200-resoluutio 16 värillä. Grafiikasta ei ole suuremmin valittamista, mitään karkeita mokia ei löydy hakemallakaan.

Korvien nautinto on sitten taas asia erikseen. Piipitystä ei kestä, vaikka sen olisikin tehnyt itse maestro, Rob Hubbard, joka tekee kaikki audio-osuudet Electronic Artsin peleihin. SOD tukee yleisimpiä äänikortteja ja sellaisella varustettuna PC kehittää parhaimpina hetkinään aivan uskomattoman menevää menomusaa. Hubbardin kitarasoolot ovat todella makeaa kuultavaa.

Kaiken kaikkiaan Ski Or Die on mukavaa ajanvietettä Summer ja Winter Gameseihin kyllästyneille joystickinveivaajille.

Electronic Arts
290,-

Näyttö: C/E
Ääni: AdLib
Ohjaus: N/J
Levy: 3/5/H

85

BRUCE LEE LIVES

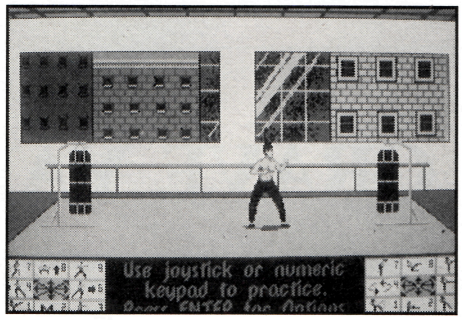
Tossunheilutuspelit ovat sitten löytäneet tiensä PC:henkin. Ja minä kun toivoin, että PC säästyisi edes niiltä. Amerikkalainen Software Toolworks (edellinen peli Life And Death) murskasi kuitenkin toiveeni.

Muutaman karate-, judo- tai jonkun vastaavan mäiskimisleffan tähti Bruce Lee on nostettu nimimieheksi tähän peliin ja mikä parasta, Software Toolworksin ei tarvitse maksaa miehelle edes rojalteja pelistä, sillä sälli on maannut kuolleena jo vuosia. Niinpä pelin nimi onkin lievästi ironinen.

Peli aloittaa aivan alusta, eli harjoitussalilta. Pelaaja voi harjoitella potkuja ja lyöntejä, sekä valita kontrollivälineensä (joystick tai näppis). Näppäimistö on parempi vaihtoehto, sillä liikkeitä löytyy TODELLA paljon, eivätkä PC:n joystickit ole vielä sillä teknisellä tasolla kuin Amigan, C-64:n tai ST:n tikut.

Erikoisuutena pelaaja voi määritellä yhden makro-näppäimen, johon voi pistää kolme liikettä peräkkäin. Tappelussa on nokkelaa, kun yhdestä nappulasta Bruce hivauttaa ensin terävän oikean suoran päin vastustajan näköä, sitten näppärän kierrepotkun vatsaan ja lopuksi räjähtävän lentopotkun nenän päälle. Jos kaikki menee putkeen, makaa vastustaja hyvinkin nopeasti kanveesissa.

Harjoitussalin jälkeen pelaaja onkin valmis



tehtäväänsä, ainakin pelaajan mielestä. Kouluttaja on kuitenkin eri mieltä ja pelaajan pitää todistaa pätevyytensä kahdessa harjoitusottelussa. Näihin harjoitusotteluihin tyssää useimman potentiaalisen Brucen tie, sillä tietokoneen ohjaamat harjoitusvastustajat ovat kiusallisen taitavia. Lisäksi PC ei oikein sovellu tällaisiin peleihin, joissa pelin pitää reagoida pelaajan antamaan käskyyn sekunnin murto-osassa.

Pelattavuutta ei löydy edes ankeimpien C-64:n karatepelien verran. Sitten kun vielä vastustaja saa ajettua pelaajan nurkkaan ja alkaa jaella iskusarjojaan, ei pelaajan ohjaama Bruce pysty tekemään enää mitään. Jokaisen alkavan liikkeen keskeyttää vastustajan sivaltama nopea vastaliike.

Kehnosta pelattavuudesta huolimatta peli ei ole täysi susi. Kärsivällisyyttä kyllä tarvitaan, mutta jos on maksanut pelistä täyden hinnan, niin luulisi sitä kärsivällisyyttäkin löytyvän. Grafiikka ei ole huikaisevaa, mutta aivan mukiinmenevää. "Musiikkia" ei sitten taas kuuntele sikakaan vinkumatta. Äänikortteja peli ei tunne, vaikka sellainen tulisi sitä kadulla vastaan ja löisi sitä kuonoon.

Vaikeus, kehno pelattavuus ja karmeat äänet eivät kutsu uusintapeliin, mutta vaikeuden voittaa harjoituksella, pelattavuuden ehkä samoin ja äänet saa pois päältä. Kokeile siis ennenkuin ostat.

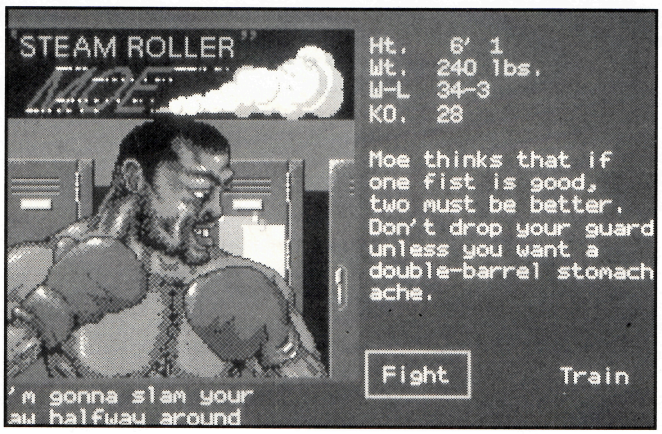
Petri Teittinen

Software Toolworks
290,-

Näyttö: C/E/V
Ohjaus: N/J
Levy: 3/H

76

LOW BLOW



Miksei, oi miksei kukaan tee enää vakavia nyrkkeilypelejä? Jokaiseen kuonoonmätkimispeliin sekoitetaan jos jonkinmoista huumoria, eikä väkivalta ole naurun asia.

Low Blow on saman ohjelmoijaryhmän tekosia, joka antoi pelaavalle maailmalle mainion Powerplay Hockeyn. Tämän asian muistaen onkin kumma, miten pojat ovat saaneet aikaiseksi näinkin mitäänsanomattoman pelin.

Tarkoitus on yksinkertaisesti edetä aina mestaruusotteluun asti mätkien ketoon kaikki vastustajat matkan varrella. Jokaisella vastustajalla on omaleimainen tyylinsä ja omat ilkeät temppunsa. Ennen jokaista ottelua on mahdollisuus harjoitella lyöntisarjaa, jolla vastustajan saa kanveesiin.

Jos pelin aikana joutuu nuolemaan lattiaa, päättää pelaaja kuinka kauan hän makaa maassa. Mitä kauemmin uskaltaa makoilla, sitä paremmissa voimissa nousee ylös. Toisaalta, mitä pidemmälle nousemista viivyttää, sitä suuremmalla todennäköisyydellä tajuntansa hämärtänyt 'urheilija' jää lepäilemään luvun loppuun asti.

Pelin nimen mukaisesti jokaisella nyrkkeilijällä on oma persoonallinen vyön-alle-laakinsa. Pelaajalla on käytössään joskus hyvinkin käytönnöllinen takapotku-haarojen-väliin, jolla saattaa joskus kääntää koko ottelun kulun. Pitää vain olla varovainen, etteivät tuomarit huomaa. Parhaiten temppu onnistuu, kun pitää vastustajan itsensä ja tuomareiden välissä.

Lyöntivalikoima ei ole kummoinen. Rivakan potkun lisäksi valittavana ovat jabi, iskulyönti ja koukku leukaan. Väistöliikkeitä löytyy pari erilaista.

Kahdestaan pelattaessa siirrytään suoraan mestaruusotteluun. Molemmilla pelaajilla on yhtä voimakas ja taitava nyrkkeilijä, joten ottelun ratkaisee joystickin johdon päässä huojuva lihaskasa.

Grafiikaltaan peli ylettyy EGA-näyttöön saakka. Pelihahmot ovat isoja ja kohtalaisen hyvin animoituja, enkä usko että 16 värin paletilla paljon parempaan tulokseen voi päästäkään. Äänikortiton PC kuulostaa kaamealta, kun taas kortillinen PC päästää pari erilaista mukavaa luritusta, tekijänä Rob Hubbard.

Joystick-ohjaus toimii moitteettomasti, mutta näppikseltä peli on hieman liian sekava. Vetovoimaa ei löydy tekemisen puutteen takia paljoakaan, enkä usko että peli jaksaa kiinnostaa ketään muutamaa iltaa kauempaa.

Low Blow on aluksi helppo, mutta vaikeutuu nopeasti kohtuuttomaksi ja vie siten terän suuremmalta kiinnostukselta. Kahdestaan hupia riittää jonkin aikaa, mutta spartalainen lyöntivalikoima puuduttaa pian. Pienin parannuksin Low Blow olisi ollut erinomainen peli.

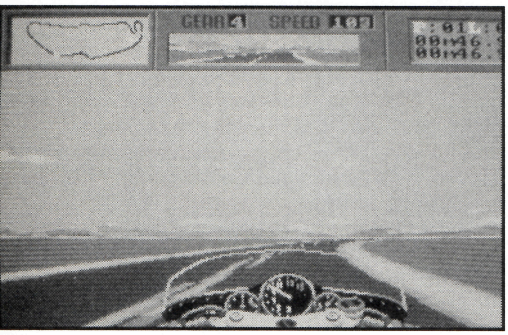
Petri Teittinen

Electronic Arts
290,-

Näyttö: C/E
Ääni: AdLib
Ohjaus: N/J
Levy: 3/5/H

78

THE CYCLES



Accoladen The Cycles on yksinkertaisesti Grand Prix Circuit moottoripyörällä. Eikä siinä ole mitään pahaa, sillä GPC oli aivan hyvä peli. Aivan suoraan peliä ei sentään ole kloonattu, vaan peliin on lisätty yksi ulottuvuus lisää, nimittäin ylä-ala-suunta. Nyt radat poukkoilevat huimasti pyörän alla ja tahtomattaankin yrittää kurkotella seuraavan mäen taakse, vaikka tietääkin ettei niskan venyttelystä ole mitään apua.

Pelaaja istutetaan valintansa mukaisesti joko 125-, 250- tai 500-kuutioisen moottoripyörän sarvien taakse. Vaikeustason ja kisan pituuden valinnan jälkeen lähdetäänkin sitten polttamaan kumia ympäri maailmaa sijaitsevilla radoilla. Tavoitteena on tietenkin kovan harjoittelun jälkeen maailmanmestaruus.

Tärkeintä tällaisessa pelissä on tietenkin vauhdin tuntu. Aivan täydellisesti eivät ohjelmoijat ole tätä onnistuneet tekemään, vaan peli tuntuu hieman oudolta ja nykivältä, sekä yleensäkin laiskalta. Vaikka nopeusmittarin mukaan pyörä kiitää pääsuoraa 250 km/h, ei maisema vilise ohitse vastaavalla vauhdilla. Tämä ei kuitenkaan haittaa pidemmän päälle kuin kaikkein kriittisimpiä pelaajia.

The Cycles on audiokokemuksena hirveä, kiitos massiivisen yksiäänisen piippinsä. Täytyy kuitenkin antaa tunnustus Accoladelle, The Cyclesin musiikki kuulostaa välillä kaksi-, jopa kolmiääniseltä. Bonusta on se, että peli ymmärtää AdLib-äänikortin ja alkumusiikissa onkin rankkaa menoa kortin avustuksella. Miinuksena on sitten se, että peli EI käytä korttia pelin aikana, vaan moottoripyörän kimityksen hoitaa PC.

Kaiken kaikkiaan The Cycles on parempi peli kuin Grand Prix Circuit. Jos pidit GPC:sta ja molemmista Test Driveistä, on tämäkin pakko-ostos.

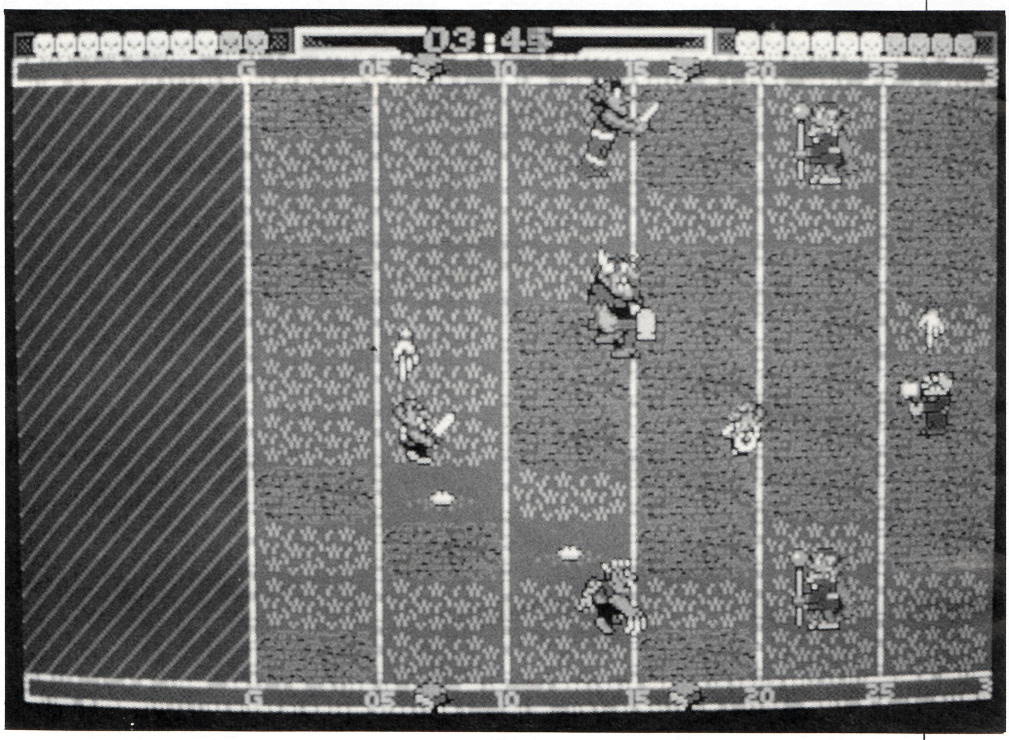
Petri Teittinen

Accolade
290,-

Näyttö: C/E
Ääni: AdLib
Ohjaus: N/J
Levy: 3/5/H

89

GRAVE YARDAGE



Amerikkalaista jalkapalloa zombeilla, hirviöillä ja taruolennoilla. Siinä Grave Yardagen perusidea. Säännöt eroavat oikeasta amerikkalaisesta futiksesta siinä, että tässä pelissä sääntöjä ei liiemmin ole. Pallona toimivan lentävän silmän hankkiminen oman joukkueen haltuun on sallittua keinolla millä tahansa. Niinpä pelaajat kanniskelevatkin mukanaan pelaamiseen sopivia apuvälineitä kuten loitsujen aineksia, karttuja, nuijia ja miekkoja.

Tietokoneen näytön paremmalla puolella sähläävä ihminen toimii sekä pelaajana että valmentajana. Pelaamisesta ei löydy paljoakaan vaihtelua, vaan se koostuu pääasiassa pelihahmon liikuttamisesta oikeaan aikaan oikeaan paikkaan. Jos tämä osa menee putkeen, jää jäljelle enää vastustajan hakkaaminen nuijalla tai muulla sopivalla välineellä.

Valmentajan homma onkin huomattavasti mielenkiintoisempi. Valittavana on useita eri hyökkäys- ja puolustustaktiikoita, joiden nimet kuvaavat mainiosti tavoitetta. Esim. Kill'Em All selittää tyhmällekin valmentajalle mistä on kysymys. Lisäksi valmentaja voi suunnitella omia taktiikkoja.

Joukkueen voi myös valita, mutta kätevintä on antaa Kohtalon tehdä tarvittava työ. Valmentaja voi ilmoittaa Kohtalolle, josko hän haluaa kentälle kestävimmän, nopeimman, vahvimman tai tasapuolisimman joukkueen. Valikosta löytyy myös käsky Auto Prayer, jolloin Kohtalo valitsee kentälle joukkueen, jolla päästää väkisin viimeiset ratkaisevat sentit kohti vastustajan maalia.

Kaiken tämän pohjustuksen jälkeen on luonnollista odottaa erinomaista peliä. Valitettavasti hyvän idean päälle on rakennettu kehno peli. Vaikka grafiikka ei ole aivan surkeaa (muttei loistavaakaan), on pelattavuus aivan liian kehno, jotta voisi puhua pelinautinnosta. Äänipuoli on normaalia PC:n piipitystä, edes pieniä sampleja ei ole viitsitty ympätä mukaan. Täysi epäonnistuminen GY ei ole, mutta idean ollessa näinkin hyvä, olisin toivonut parempaa viimeistelyä.

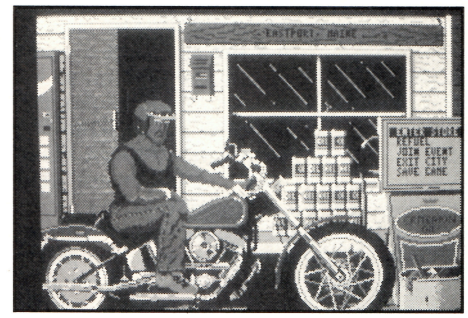
Petri Teittinen

Activision
290,-

Näyttö: C/E/V
Ohjaus: N/J
Levy: 3/5/H

74

HARLEY DAVIDSON: ROAD TO STURGIS



Enpä olisi ikinä uskonut, että jopa moottoripyörästä tehdään peli. Ilmeisesti ohjelmatalot alkavat olla todella epätoivoisia.

Pelaaja hyppää tiesikansa niskaan ja tavoitteena on ehtiä ajoissa Sturgisiin, jossa järjestetään kerran vuodessa Harley Davidson -pyöräilijöiden kokoontuminen. Matkan varrella voi osallistua Harley-kansan rientoihin ja voittaa rahaa. Tienpieliltä löytyy myös hippineitokaisia, jotka suorastaan rakastavat karvaisia moottoripyöräkarjuja. Päinvastoin on poliisien laita, jotka hätistelevät karvakallen ulos kaupungista hänet tavatessaan (lue: pidättäessään).

Peli jakaantuu useisiin alapeleihin. Jokaisessa kaupungissa on 'varikko', eli paikallinen huoltoasema, josta saa polttoainetta ja Harleyn viritysosia. Pyöräpojan varusteisiin kuuluu myös nahkarotsi ja kuolleita elukoita roikkumassa niittivyöstä.

Oma pelinsä on siirtyminen kaupungista toiseen. Jotta kokoontumiseen ehdittäisiin, pitää tietenkin päästellä sen minkä uskaltaa. Mutkissa kannattaa hiljentää, niinkuin myös tutkissa.

Kaupungeissa voi paikallisilta Harley-miehiltä kysellä, josko paikkakunnalla järjestetään kisoja. Näitä ovat esim. makkarankoppaus. Siinä pelaaja ottaa taakseen leveälahkeisen hippityttösen ja kepittää täysillä tietä pitkin, kunnes vastaan tulee langan varassa roikkuva makkara. Takana istuvaa tytteliä ohjaillen pelaajan pitää napata makkara tytön suuhun (mitäköhän vanha ystävämme S. Freud sanoisi?).

Grafiikka on 16-väristä ja pelissä käytetään paljon digitoituja kuvia. AdLib löytyy automaattisesti, mutta vain alkumusiikki ja väliluritukset tulevat vahvistimen kautta. Joystick-ohjaus ei hangoittele vastaan ja tieosuuksista löytyy vauhdin tuntua aivan tarpeeksi, välillä liikaakin.

Harley Davidson on hieman tylsä peli, eikä saa syttymään ketään muuta kuin moottoripyöristä innostuneet. Ehkä joku, jolla on Harlikka, innostuu tästä pelistä oikein tosissaan, tiedä häntä, mutta minä en ihmeemmin välittänyt.

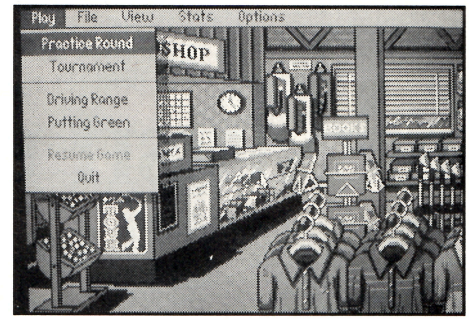
Petri Teittinen

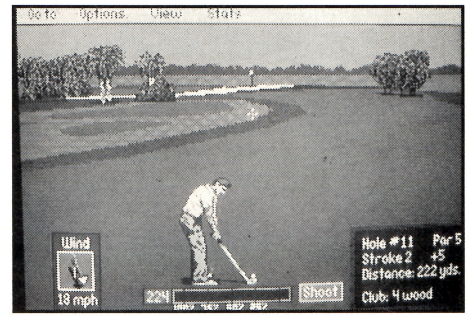
Mindscape
350,-

Näyttö: C/E
Ääni: AdLib
Ohjaus: N/J
Levy: 3/5/H

68

PGA TOUR GOLF





Golfpeliä etsivällä ei ole liikaa vaihtoehtoja. Klassikoksi muodostunut Leaderboard kantaa parhaan golfpelin kruunua ja katselee huvittuneena muiden yrityksiä päästä edes lähelle. Maailman ehkä kovatasoisin ohjelmatalo Electronic Arts kokeilee PGA Tour Golfillaan, onko Leaderboardista enää täyteen 18 reiän kisaan.

Golfissa pitää saada pallo aloituspisteestä mahdollisimman vähäisellä lyöntimäärällä radan toisessa päässä sijaitsevaan reikään. Siinä peli kaikessa yksinkertaisuudessaan. Mutta jos peli on niin helppo, niin miksi golfammattilaiset tienaavat miljoonia vuodessa? Nimenomaan siksi, että golf on luonnossa todella vaikea peli. Tällaista helppouden vaikeutta ovat monet pelitalot aikojen saatossa yrittäneet simuloida. Rehellisesti voi sanoa, että vain Accessin Leaderboard ja sen monet kosmeettisia muutoksia läpikäyneet pikkuveljet ovat onnistuneet hiomaan pelattavuuden juuri kohdalleen.

Tähän mennessä. PGA Tour Golf asettaa nimittäin uuden standardin golfpeleille. Se on lähes joka suhteessa täydellinen ja simuloi golfpelin monia aspekteja paremmin kuin mikään muu golfpeli.

Hyvin animoitu iso golfpelaaja seisoskelee ruudun puolessavälissä ja alareunan täyttävät erilaiset lyöntiin vaikuttavat mittarit. Vaakasuoran palkin avulla määritellään lyönnin kovuus ja kierre. Vasemmassa reunassa oleva tuulimittari näyttää tuulen suunnan ja voimakkuuden. Realismi on viritetty äärimmilleen. Ei oikeassa elämässä voi päättää, ettei tuuli vaikuta lyönteihin, ja siksi vaikeustason säätäminen on jätetty PGA:sta kokonaan pois.

Aluksi päätetään kuinka pitkä lyönti halutaan lyödä. Sitten valitaan sopiva maila, jonka maksimikantomatkan näkee lyöntipalkin vasemmasta reunasta. Palkissa on muutama prosenttiluku, ja niiden avulla säädetään lopullinen lyöntikovuus. Oikean mailan valinta oikeaan tilanteeseen on tärkeää. Ei ole mitään järkeä yrittää lyödä 3 metrin lyöntiä driverilla, joka lennättää pallon heikollakin lyönnillä kymmenien metrien päähän. Jos mailan kantomatka on vaikkapa 100 metriä, ja lyöt 50 prosentin teholla, lentää pallo ne 50 metriä olettaen, ettei tuuli vaikuta palloon mitenkään.

Rivakan lyönnin päätteeksi peli siirtää 'kameran' pallon alastuloalueelle, jotta pelaaja näkee kuin tv-lähetyksessä oman lyöntinsä. Lyönnin saa katsottua myös uudelleen, jos on mielestään lyönyt todella hyvin ja näyttääpä ohjelmakin uusintoja pyytämättäkin, jos sekin ihaili lyöntiä.

Visuaalisesti PGA Tour Golf on hieno. Maisemat on tehty osittain vektoreilla ja bittikarttagrafiikalla. Näin on saatu aidon näköinen maisema, jonka piirtämiseen ei kulu minuutteja. PGATG:n ei edes huomaa piirtävän maisemaa, uusi näkökulma ilmaantuu näytölle välittömästi. Peli tukee suosituimpia äänikortteja, mutta käyttää niitä vain alku- ja välimusiikkeihin. Kaikki äänitehosteet tulevat PC:n piipillä.

Pelattavuudessa PGA loistaa. Käyttäjäliityntä on suunniteltu niin esimerkillisesti, ettei paljon parempaa voisi edes toivoa. Kun tähän lisätään mahdollisuus pelata turnajaisia kavereita ja 60 tietokoneen ohjaamaa pelaajaa vastaan, pelaa PGATG:ia ilokseen päiväkaudet.

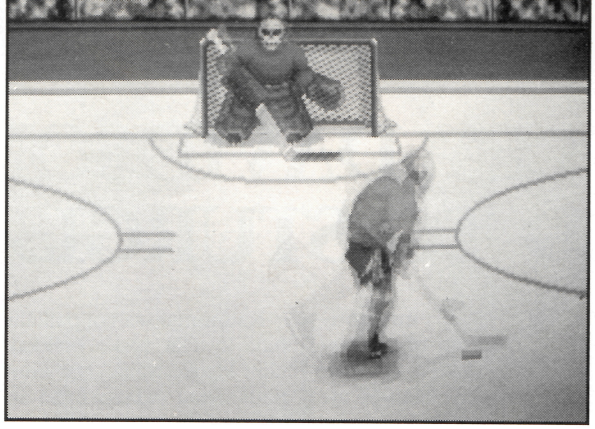
Petri Teittinen

Electronic Arts
290,-

Näyttö: C/E
Ääni: AdLib, Roland
Ohjaus: N/H
Levy: 3/5/H

95

FACE OFF!



Kaikki suomalaiset tietävät varmasti tarpeeksi jääkiekosta, ettei sitä tarvitse sen enempää selitellä (tiedättehän, se pieni musta kumilaatta?). Kumin pieksemisen koko ihanuus on ikuistettu Face Off!:iin, josta löytyy kuitenkin normaalien sääntöjen lisäksi pari erilaista variaatiota, jotka eriävät pääasiassa jäähyjen määräytymisessä.

Rankimmassa sääntövariaatiossa jäähy tulee sille, joka häviää (!) tappelun ja jäähyn pituus määräytyy siitä, miten pahasti mies sai turpiinsa. Face Off! onkin ensimmäinen jääkiekkopeli, jossa olen nähnyt kunnon tappelut.

Kun mies sopivasti kamppaa toisen tai survaisee tätä mailalla kurkkuun lentävät hanskat jäähän ja nyrkit pystyyn. Ruudulle ilmaantuu näkymä kahdesta isokokoisesta, hyvin animoidusta jääkiekkoilijasta.

Pelaajat käyttävät tappelussa normaalisti joystickia lyöntien aikaansaamiseen. Kummallakin on käytössä pari ikävää temppua. Jos toinen tulee tarpeeksi lähelle, voi toinen pelaaja tarttua tätä niskalenkillä kiinni, vääntää vastustajan pään kainaloonsa ja mäntätä pirulaista kuonoon oikein olan takaa. Ennemmin tai myöhemmin vastustaja putoaa jäähän ottamaan lukua.

Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, etteikö rankaisua voisi jatkaa. Vääntämällä tikkua sopivasti hyppää voittaja voitetun niskaan ja rankaisee hieman lisää. Tämä menee oikeastaan jo ällöttäväksi, sillä rankaistavan sällin nenästä lentää jo verta. Onko tämä nyt sitten sopivaa tietokonepelissä, kysyn vaan? Hah, totta kai on!

Mutta ei hätää, on Face Offissa normaalitkin säännöt, ja sitä voi pelata aivan normaalina jääkiekkopelinä. Edistyneille pelaajille on tarjolla valmentajamahdollisuus, jossa voi suunnitella uusia hyökkäyskuvioita ja muodostaa uusia peliketjuja, muttei sitten paljon muuta.

Itse pelaaminen tapahtuu jääkiekkokaukalossa. VGA-näytöllä varustetuissa koneissa FO! on erittäin siistin näköinen 256 värisenä. Värimäärän vastapainoksi vaaditaankin sitten todella tehokas PC, että kenttä vierii pehmeästi päästä päähän. Hitaan koneen omistajat voivat painaa nappulaa, jonka ansiosta PC ei edes yritä vieritystä, vaan jakaa pelialueen kolmeen osaan. Keskikenttä ja molempien päädyt ovat jokainen oma ruutunsa, ja kun kiekko menee jollekin alueelle, heitetään näyttöön oikea ruutu ilman hurjasti nykivää vieritystä.

Face Off! tukee AdLibiä ja Rolandia, mutta musiikki on oikeastaan aika hirveää. Pelaajat ovat hieman liian isoja, ja pelialue tuntuu todella pieneltä, mutta ruudun nyppimistä lukuunottamatta paljonkaan pahempia vikoja pelistä ei löydy. Pieniä vaikeuksia esiintyi kahden joystickin käytössä yhtäaikaa, eikä ongelmien syytä löytynyt.

PC:n omistajille ei jääkiekkopeliä etsittäessä ole liikaa valinnanvaraa. Wayne Gretzky Hockeyn ja tämän ollessa vaihtoehdot, valitsisin Face Off!:in.

Petri Teittinen

Mindscape
350,-

Näyttö: C/E/V
Ääni: AdLib, Roland
Ohjaus: N/J
Levy: 3/5/H

87

FIENDISH FREDDY'S BIG TOP O'FUN

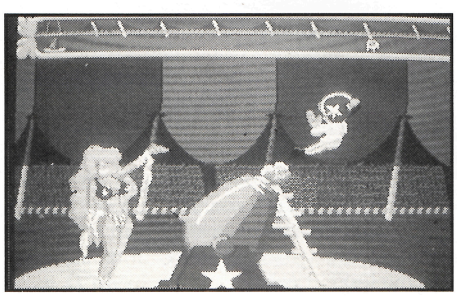
Fiendish Freddy ammentaa aiheensa klovnien ja kiiltelevien trikoiden maailmasta. Aiheen käsittelytapa on urheilupeleistä tuttua, mutta taustaksi on ympätty myös juonta.

Peli alkaa animaatiolla, jossa huippupitkällä limousinella paikalle saapuva pankinjohtaja vaatii takaisin sirkukselle lainaamiaan rahoja. Esityksen on siis oltava menestys tai seurauksena on vararikko. Ilta ei ala lupaavasti, sillä taskukokoisesta kuplavolkkarista ilmestyy klovniasuinen Freddy, jonka aikomuksena on sabotoida esitystä.

Pelissä on kuusi huikeaa, uskaliasta jne. ohjelmanumeroa, joihin voi osallistua kerrallaan viisi pelaaja. Ensimmäisenä on uimahyppy, jossa tehdään pudotuksen aikana mahdollimman monta hauskaa asentoa ja yritetään osua vesisaaviin. Toisessa numerossa yksipyöräisellä tasapainoileva klovni heittelee palloja ja keiloja. Lisäksi löytyy vielä trapetsi, tikarinheitto, nuorallakävely ja kanuunankuula.

Mikäli onnistuu numerossaan, samaa voi yrittää vaikeammalla tasolla. Esimerkiksi heiteltävien kappaleiden määrä kasvaa neljään ja mukaan tulee alasimia, moottorisahoja, vauvoja ja muuta hauskaa.

Suoritukset arvostelee klovneista koottu raati, jonka ilmeet kertovat kaiken. Pahimmassa tapauksessa he torkahtavat ja kassakone ei kilise, mutta kikattava raati takaa taloudellisen menestyksen.



Pienen ja ilkeän Freddyn tehtävänä on häiritä esiintyjiä parhaansa mukaan. Esimerkiksi uimahypyissä hän yrittää työntää pelaajaa sivuun tuulettimella ja kanuunanumerossa tykki tukitaan korkilla, jos viivyttelee liian pitkään.

Pelin mieleenpainuvin piirre on hulvaton slapstick-huumori, jossa on selviä vaikutteita Warner Brothersin piirrosfilmeistä. Uimahyppääjän jämähdys maan sisään tuo mieleen Kelju Kojootin ja kanuunassakin käytetään Acme-ruutia. Yleensä peleissä ei ole muuta nauramista kuin surkea toteutus, joten Freddyn kaltaiselle piristävälle poikkeukselle luulisi löytyvän markkinarakoa. Ainakin se erottuu edukseen tiukkapipoisten pelien harmaasta massasta.

Monesta tapahtumasta koottuja pelejä rasittaa yleensä se, että joukossa on pari mielenkiintoista lajia ja loput ovat enemmän tai vähemmän epäpelattavia. Sama pätee myös Freddyyn. Taitoa ja keskittymistä vaativa keilojen heittely on sieltä parhaasta päästä, mutta kanuunanumerossa ei ole muuta tekemistä kuin säätää maalin etäisyys ja laukaista tykki oikealla hetkellä. Yksin pelaaminen alkaa pian maistua puisevalta, mutta mitä isomman ja meluisamman kaverijoukon saa kerätyksi monitorin ääreen, sitä hauskempaa.

Jukka Tapanimäki

Mindscape
290,-

Näyttö: C/E/V
Ääni: AdLib, Sound Blaster
Ohjaus: N/J
Levy: 3/5/H

77

CAVEMAN UGH! LYMPICS

Sarjassamme kaikenkarvaisia urheilupelejä näemme nyt osan kivikausi. Sitä mitä Epyx aloitti Summer Gamesilla on moni jo jatkanut omilla olympiapeleillään. Caveman Ugh!Lympics on Electronic Artsin versio aiheesta.

Ugh!Lympicsissä kivikautiset luolamiehet ottavat mittaa toisistaan lajeinaan kaverinheitto, tiikeriä-pakoon-juoksu, tulen tekeminen, kaverin pamputtaminen, dinosaurusajot ja dinosauruksen yli hyppääminen. Valittavana on normaaliin tapaan 1—6 erilaista pelaajaa ja harjoittelumahdollisuus. Yhteistä kaikille lajeille on joystickin suuri kulumisprosentti ja äh-puh-äännähdykset.

Olympialaiset alkavat kaverinheitolla. Lajissa yritetään vipata naapuri niin pitkälle kuin pippuri kasvaa heiluttelemalla tikkua kiihtyvällä vauhdilla, mikä on luonnollisesti erittäin rasittavaa. Seuraava laji on tiikerijuoksu, jossa vain kaikkein nopeimmat säästyvät syödyksi tulemiselta. Ruutu on jaettu kahteen osaan, jossa toisessa näkyvät pelaajat ja toisessa tiikeri. Kaveria voi yrittää kamppailla, jotta tiikeri ei jää ilman lounastaan. Ja ilokeppiä vemputetaan jälleen kerran niin maan perusteellisesti vasemmalta oikealle.

Tulentekemisen taito on tärkeä. Lajissa hangataan kahta puunpalaa vastakkain ja puhkutaan lehtikasaan, kun kipinöitä näkyy. Välillä voi lyödä kilpailijaa pampulla päähän, jos tämä näyttää liiaksi edistyneen.

Ja tämä toiminta jatkuu seuraavassakin lajissa. Nuijataistelu onkin kaikkein hauskin laji. Kaksi Neanderthalin ihmistä seisoo korkealla paadella ja yrittää lyödä toiselta tajun kankaalle. Kilpailijaa voi hämätä osoittamalla sormella taivaalle ja sanomalla "tuolla lintu"...

Dinosaurusajoissa kilpailijat istuvat dinosauruksen päällä ja vemputtavat tikkua saadakseen sauruksen liikkeelle. Matkalla tulee vastaan jokia ja kiviä, joiden yli on hypättävä. Sauruksessa on ritariässän tapaan myös turbo boost, joka aktivoidaan taputtamalla saurusta hellästi pampulla päähän. Liika turbon käyttö saattaa kuitenkin aiheuttaa saurukselle kuoleman.

Viimeisenä ja vaikeimpana lajina on seiväshypyn edeltäjä, dinosaurushyppy. Pelaaja yrittää hypätä mahdollisimman korkean sauruksen yli ottamalla kovan vauhdin. Taas kerran ovat rannenivelet kovilla. Epäonnistunut hyppy takaa kylläisen dinosauruksen.

No joo, onhan se ihan kivaa. Grafiikka Ugh!Lympicsissä on suurta ja selkeää, paikoin jopa riemastuttavan hauskaa. Peliä voisikin pitää jonkinlaisena irvailuna Epyxin olympiapeleille, varsinkin alkudemosta päätellen.

EGA:n koko 16-värinen paletti on käytetty tehokkaasti (VGA:ssakin), mutta grafiikka on yleisesti jätetty hieman rosoiseksi, luultavasti tarkoituksella. Äänikortteja ei liiemmin tunneta ja PC:n piippi raastaa jälleen kerran korvia. Paketissa suositellaan joystickia, eikä rajuja puolelta toiselle vatkauslajeja muuten oikein voisi pelatakaan.

Vaikka pelistä löytyy hyviä ideoita, loppuu siitä puhti kesken. Mielenkiinto lopahtaa aivan liian nopeasti, eikä tämä kivikauden Summer Games jaksa paria iltaa kauempaa kiinnostaa. Vain sellaisille, jotka pitävät joystickin tuhoamispeleistä.

Jori Olkkonen

Electronic Arts
290,-

Näyttö: C/E
Ohjaus: N/J
Levy: 5/H

70

TONGUE OF THE FATMAN

Kaukainen tulevaisuus, vieras maailma. Tietoisuutesi, sielusi, on lähetetty piisirulla edustamaan Maata Mondun areenalle. Valitse ruumiiksesi yksi kolmesta rodusta: humanoidi, jossa tunnet olosi jostain syystä kumman kotoisaksi. Tuhansien vuosien kehityksen tulos, biomekaaninen androidi, jonka ruumiin eri osista binaarisina saapuvat viestit sekoittavat ajatuksesi. Ja viimeisenä, mutei suinkaan vähäisempänä kolonoidi. Geneettisesti koeputkissa huippuunsa viljelty mutantti, jonka ruumis on äärettömän kestävä, mutta muuttaa ällistyttävän nopeasti muotoaan käskyjesi mukaan.

Valinnan jälkeen Mondu itse testaa taistelutietouttasi. Viisauden osoituksen seurauksena pääset tohtori Kadaverin puheille, joka valistaa sinua uusimmista aseista ja taisteluhuumeista. Lyötyäsi vetoa ottelun lopputuloksesta (aloittelijat saavat helposti rahaa lyömällä vetoa itseään vastaan) sinut raahataan areenalle. Jos onnistut kukistamaan vastustajasi, kohtaat ennenpitkää Mondun. Varo hänen valtavan kielensä lipaisua, sen karhea pinta raastaa kuin...no, moottorisaha. Käytä tehokkaasti valitsemasi ruumiin parasta taisteluliikettä ja saatat löytää itsesi istumasta uuden mestarin valtaistuimelta.

Tongue of The Fatman kätkee futuristisen ja väkivaltaisen kuorensa alle karatepelikloonin. Jos unohdetaan kaikki 256-väriset kuorrutukset, monimutkaiset aseet ja huumeet, löytyy pohjalta vajaa kymmenen erilaista liikettä osaava karatepeli. Eikä totta puhuen kovin hyvä sellainen. Pelattavuus on surkea. Koskaan ei ole varma, tapahtuiko jokin lyönti tai potku joystickin liikkeen takia vaiko itsestään.

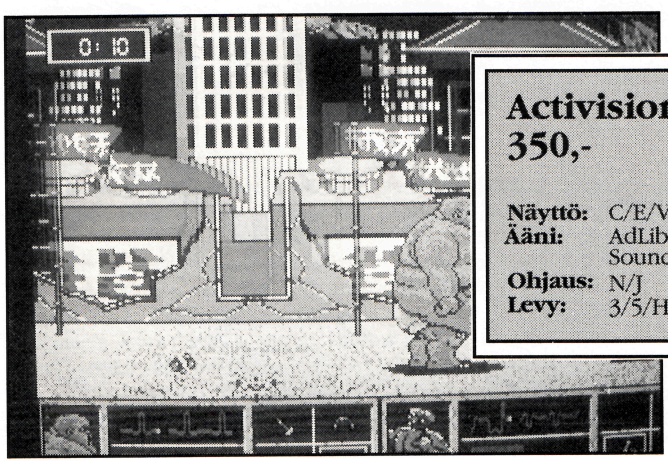
VGA-grafiikka ja kiva musiikki korvaavat osittain pelattavuuden puutetta, mutta mielenkiinto hiipuu uhkaavasti kymmenen minuutin pelin jälkeen. Innostusta nostaa kuitenkin rahan mukanaan tuomat lisäaseet.

Tohtori Kadaverin luolasta pelaaja löytää kaikki uusimmat hienoudet ja viimeisimmän teknologian aikaansaannokset. Erilaisia suojakenttiä, lasereita ja muita löytyy jokaiselle kukkarolle. Aivan oman kappaleensa vaatisivat huumausaineet, jotka väliaikaisesti moninkertaistavat voimavarat. Vaihtoehtoisesti tietyt huumeet ruiskutettuna vaikka vastustajan iholle lamaannuttavat hänet hetkeksi.

Rahaa saa paitsi voittamalla kamppailunsa, myös vedonlyönnistä. Pelaaja saa lyödä vetoa oman taistelunsa lopputuloksesta. Kerroin on sitä suurempi, mitä tarkemmin arvaa ottelun päättymisajan. Jos kaikki menee kuitenkin pieleen, eikä rahaa ole tarpeeksi uutta ruumista varten, potkitaan pelaaja ulos turnauksesta.

Erittäin väkivaltaisen ja hyvännäköisen pelin etsijöille Tongue of The Fatman on mannaa. Pelattavuudeltaan hyvän pelin etsijät voivat kääntää katseensa muualle.

Petri Teittinen



Activision
350,-

Näyttö: C/E/V
Ääni: AdLib, Roland, Sound Blaster
Ohjaus: N/J
Levy: 3/5/H

78



NEUROMANCER

William Gibsonin esikoisteos Neuromancer on noussut kulttikirjaksi sitä mukaa kun se on napannut kaikki mahdolliset palkinnot, joita tieteiskirjalle voidaan myöntää: Hugon, Nebulan ja Philip K. Dickin muistopalkinnon. Nyt siitä on tehty myös tietokonepeli, ja elokuvaa filmataan täyttä päätä. Onneksi edes suomalaiset kirjankustantajat ovat pitäneet päänsä kylmänä eivätkä ole erehtyneet julkaisemaan tätä cyberpunkin perusteosta suomeksi (nirsknarsk!, kirskuvat hampaat).

Neuromancer on lisenssipeliksi siitä erikoinen, että se ei edes yritä toistaa itse kirjan juonta. Tapahtumat vain sijoittuvat Gibsonin luomaan saasteiseen cyberpunk-tulevaisuuteen, jota hallitsevat Hosakan, Maas Biolabsin ja Hitachin kaltaiset megakorporaatiot. Kasvihuoneilmiö jäytää, eikä ihmishenki ole elinten jälleenmyyntiarvoa kalliimpi.

Todellisen maailman lisäksi on olemassa niin kutsuttu cyberavaruus — tietokoneverkko, johon kaikki maailman tietokannat, tietokoneet ja tekoälyt ovat yhteydessä. Myös pieni ihminen pääsee cyberavaruuteen kytkemällä päätteensä plugin korvansa takana olevaan pistokkeeseen. Tietokannat on kuitenkin suojattu asiattomia tunkeutujia vastaan.

Cyberavaruudessa käydäänkin jatkuvaa sotaa suojausohjelmimen eli jään ja hakkereiden jäänsärkijäohjelmien välillä. Jos ihmisaivot voidaan kytkeä tietokoneeseen, niin myös tietokone voi kytkeytyä ihmisaivoihin...

Neuromancer on King's Quest -tyyppinen roolipeli, jota on terästetty cyberavaruusjaksoilla ja tietokantapalveluilla. Päähahmo on yksinäinen hakkeri, jonka kaverit alkavat yksi kerrallaan kadota. Vastaus piilee jossakin cyberavaruuden sokkeloissa, mutta kun pääte on pantattu ja käteiskortilla vaivaiset kuusi uutta jeniä, niin ei paljon naurata... Jostakin pitäisi saada lisäkortteja aivoihin, ja kun keuhkotkin on jo myyty, ei kai auta muu kuin antautua Hitachille koekaniiniksi.

Pelinä Neuromancer ei yllä kirjan tasolle, mutta kipeän huumorin ja Gibsonin ystäville sitä voi silti suositella.

Jyrki J. J. Kasvi

Electronic Arts
290,-

Näyttö: C/E
Ohjaus: N/H
Levy: 3/5/H

87

DEMON'S WINTER

Kun maailma on kiva paikka elää, voi olla varma että joku tulee pilaamaan päivän. Silloin on aika kasata sankarillinen joukkio tuhoamaan paha. Demonijumala Malifon on loitsinut taian, joka syöksi maailman pysyvään talveen ja kaikki meret vereksi. Malifonin apulaiset pyrkivät vapauttamaan hänet vankilastaan, jotta hän voisi hallita maailmaa.

Taas kerran on viiden urhon lähdettävä retkeilemään vihamieliseen ympäristöön, tapeltava vastaantulijoita vastaan ja yleensäkin nuohota jokainen paikka läpi löytääkseen tarvittavia vihjeitä ja taikoja, joilla Malifon saadaan vangittua ikuisiksi ajoiksi ja kirous poistettua.

Ohjekirja saa Demon's Winterin tuntumaan hieman mielenkiintoisemmalta kuin taustan perusteella voisi kuvitella. Vaikka kehys onkin sama kuin lähes kaikissa roolipeleissä, maailma on jo hiukkasen eläväisempi ja salaperäisempi. Pelityyppi tosin on vakio eli tapellaan trolleja, demoneja ja muita hazoreita vastaan, joten tässä suhteessa eroja ei ole muihin vastaaviin.

Ennen pelin alkua luodaan omat hahmot. Valita voi viidestä rodusta (vanhat vakiot, ihmisestä trolleihin) ja kymmenestä ammatista (nekin vakiot plus pari uutta kuten Scholar, Monk ja Visionary). Kullakin rodulla on omat keskiarvonsa ominaisuuksissa, ja hahmon omia ominaisuuksia voi koettaa parannella kaksi kertaa. Lopuksi valitaan kaksi skilliä kullekin hahmolle — ja taistelijoilla kannattaa olla asetaito, muuten tulee turma.

Demon's Winter on melko pelattava. Ulkona vaeltaminen menettelee, ja kaupungit on toteutettu erinomaisesti. Löytyy kauppapaikkoja, kirkkoja, pubeja, majataloja ja rantakaupungeista satamakin. Torilla voi ostaa varusteita, tinkiä hinnoista tai myydä vanhaa tavaraa pois.

Taikuus on tärkeää kuten lähes kaikissa roolipeleissä. DM:ssä se esiintyy eri riimukirjoitusten muodossa. On tulen riimuja, jäänriimuja ja muita, kullakin tyypillä on omat taikansa. Taikaesineitä, aseita sun muuta ajelehtii ympäriinsä. Jumaliakaan ei saa unohtaa, heitä on 10 ja kullakin oma palvojakuntansa. Hädän tullen uskollinen palvelija voi rukoilla herraansa ja ehkä hän kuulee ja auttaa.

Kuten aina SSI:n peleissä, ohjekirja on erinomainen. Demon's Winter on täydellisen sopiva vasta-alkajille, helpompaa roolipeliä tuskin lieneekään.

Jukka O. Kauppinen

SSI
290,-

Näyttö: C/E
Ohjaus: N
Levy: 5/H

83

SPACE ROGUE

Ultimoista tuttu Origin päätti vaihteeksi pistää miekat ja magian naftaliiniin ja hypätä Far Armin tähtiryhmään, jonka arkeen kuuluvat prinsessat, Imperiumin tähtiristeilijät, kauppiaiden kilta ja ihmiskuntaa uhkaavat oudot sivilisaatiot.

Far Armin tähtiryhmään kuuluu kahdeksan aurinkokuntaa, joista löytyy monenlaista nähtävää. Miten olisi Arcturuksen tähtisumut, Narseen antimateriakentät tai Bassrutin kaksoistähdet?

Matkailun lomassa on mukava piipahtaa yläperspektiivistä kuvatuilla asemilla tutustumassa paikalliseen väestöön ja käydä kostuttamassa kurkkuaan baarissa. Keskusteluista saadut tiedon muruset ovat tärkeitä, sillä niistä alkaa hahmottua sankaria odottava suuri tehtävä, johon liittyy poliittista kähmintää ja pimeitä voimia Star Warsin tyyliin. Baareissa voi myös pelata Hivea. Se on kolikkopeli, jossa näkyy ihmisten luontainen viha muurahaisten näköisiä Mancheja kohtaan.

Tähtienvälinen matkailu hoituu kevyellä Sunracer-luokan partioaluksella, jonka edellinen omistaja on ristinyt Jolly Rogeriksi. Aurinkokuntien sisällä suunnistaminen tapahtuu kaksiulotteisessa navigaatioruudussa, mutta jos joutuu hyökkäyksen kohteeksi tai on tarkoitus telakoitua asemaan, siirrytään kolmiulotteiseen näkymään, joka on kuvattu täytetyllä vektorigrafiikalla.

Varppimoottoreita ei ole vielä keksitty vaikka eletäänkin 2300-luvulla, joten päästäkseen toiseen aurinkokuntaan on käytettävä ikivanhan Malir-sivilisaation jälkeensä jättämiä madonreikiä. Tässä pelin tylsimmässä jaksossa yksinkertaisesti lennetään ympyröiden läpi.

Ilman rahaa ei tule toimeen, sillä alus vaatii huoltoa ja parempia varusteita. Keinot pankkitilin kartuttamiseksi ovat Elitestä tuttuja, eli rehellisen kaupankäynnin lisäksi voi harrastaa piraattien metsästystä ja kauppaalusten ryöstelyä.

Tarjolla olevat kauppatavarat vaihtelevat aurinkokunnasta toiseen: kaivoskeskuksista saattaa löytyä edullista dilithiumia (Star Trek iskee jälleen) ja avaruusasemilta voi ostaa supertietokoneita ja muita jalostettuja tuotteita. Rahdin kuljettaminen ei ole riskitöntä, sillä orgaaninen lasti pilaantuu helposti, ionisoivat myrskyt voivat tehdä ruumassa tuhoa ja joillakin asemilla on ikävä tapa takavarikoida hämäräperäiset tuotteet.

Jolly Rogerin aseistukseen kuuluu heikkotehoinen garnet-laser, plasmatorpedoja ja kahdentyyppisiä ohjuksia, joista tehokkaammat on varustettu ydinkärjillä. Laser on mahdollista vaihtaa parempaan, mutta tehokkain ase on hiukkastykki, joka läpäisee kevyesti vihollisen suojakentät. Ohjukset vaikuttavat aluksi perin kömpelöiltä, sillä niillä osuu viholliseen vain lähietäisyydeltä. Juju onkin siinä, että myöhemmin lasereihin voi asentaa automatiikan, jolloin on mukavampi kyttäillä sopivaa laukaisuhetkeä.

Aluksen tähtäin on tavallista nokkelammin toteutettu. Sen voi lukita haluamaansa kohteeseen, jolloin ruudun reunoilla olevista nuolista voi päätellä vihollisen sijainnin myös silloin, kun se ei näy ruudulla. Toinen älykäs ratkaisu on kontrollipanelin taktinen näyttöruutu, josta voi lukea vihollisaluksen tyypin, etäisyyden, ohjausliikkeet ja vaurioiden laajuuden.

Avaruudessa purjehtii valikoima erityyppisiä aluksia, joiden käyttäytyminen ja asenne pelaajaa kohtaan vaihtelee suuresti ja saattaa myös muuttua pelin kuluessa. Piraatit ja muukalaisrotuun kuuluvat Manchit ovat alusta alkaen pelaajan riesana, mutta kauppiaiden killalle kuuluvat rahtialukset tyytyvät lähettämään ystävällisiä tervehdyksiä.

Myös Imperiumin risteilijät jättävät pelaajan rauhaan, mutta tylyt "stay clear civilian" -varoitukset kannattaa ottaa todesta, sillä Titan-luokan risteilijä on pelottava vastustaja. Onkin todella sydäntä lämmittävä kokemus, kun kesken piraattialuksen raivokkaan hyökkäyksen paikalle ilmestyy pari Imperiumin risteilijää. Siinä paatuneimmallekin piraatille tulee kiire hipsiä muihin maisemiin.

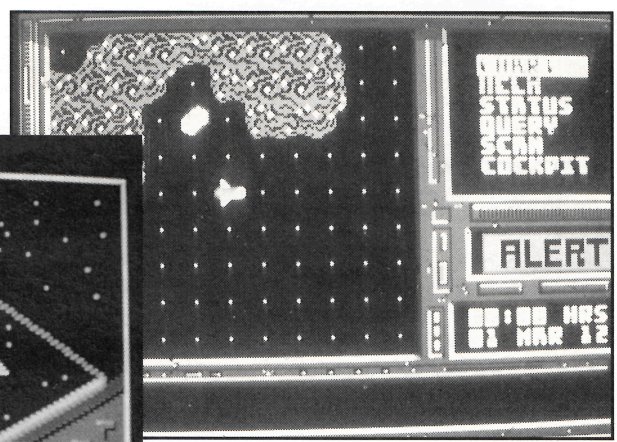
Jos ryhtyy itse piraatiksi, joutuu väkisinkin huonoihin väleihin killan kanssa. Ei kannata rettelöidä ennen kuin on hankkinut paremmat varusteet, sillä huonomaineinen pelaaja saa peräänsä hämäriä palkkionmetsästäjiä vähän joka suunnalta.

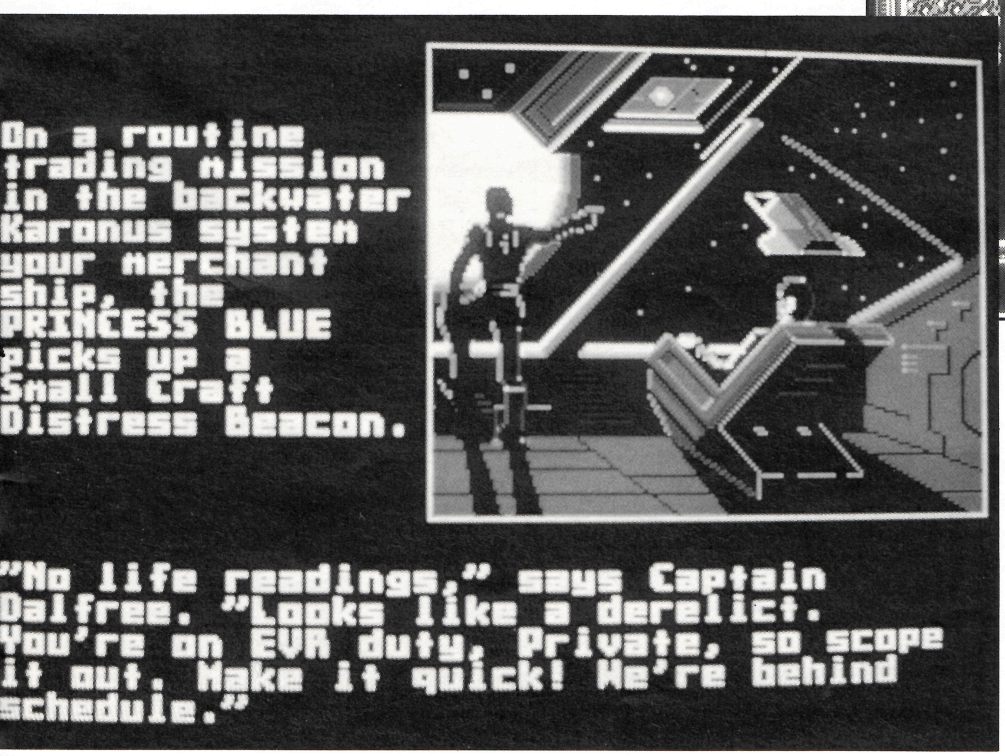
Space Roguen juoni ei ole erityisen monimutkainen, mutta sen selvittämisessä riittää työtä kokeneellekin pelaajalle. Tosin siitä saattaa jäädä sellainen maku, että kun juoneen vihdoin pääsee käsiksi, niin loppuratkaisu tulee vastaan liian nopeasti. Sellainenkin seikka jäi häiritsemään, että avaruustaisteluita ei ole kovin tiiviisti liitetty juonen käänteisiin. Pari mojovaa tuhoamistehtävää ei olisi ainakaan peliä huonontanut.

Pelin pahin heikkous on pelattavuudessa, sillä kaikki mahdolliset tekstin rippusetkin ladataan erikseen ja navigointiruutuun siirtyessään joutuu odottelemaan. Pelaamisen vaivalloisuus on ikävän tyypillistä Originin tuotteille, mutta yleensä ne osoittautuvat vaivan arvoisiksi. Puutteet annettakoon tällä kertaa anteeksi, sillä Space Rogue on niin ainutlaatuinen peli, että ohjelmoijalle pitäisi myöntää Star Fleetin kunniamerkki.

Jukka Tapanimäki

Hylyn tutkiminen voi olla viisain tekosi.



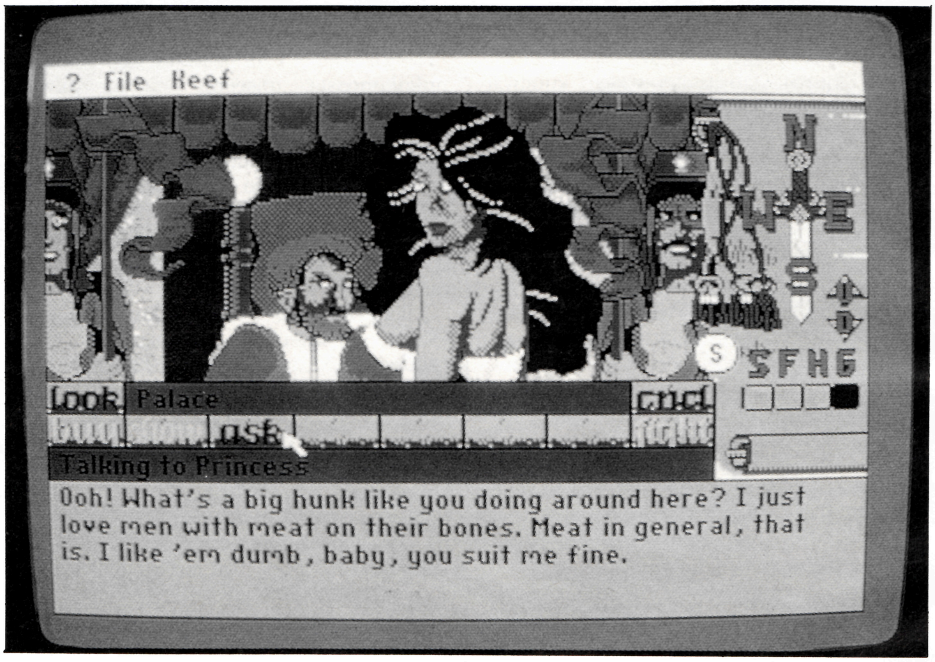


Origin Systems
350,-

Näyttö: C/E/V
Ohjaus: N/H/J
Levy: 5/H

91

KEEF THE THIEF



Tämä peli ei voi olla huono, ajattelin, kun huomasin että ohjelmoijaryhmän nimi on The Naughty Dog (Tuhma Koira). Ja olinkin aivan oikeassa. Keef The Thief on nokkelasti viritetty versio Bard's Tale -tyylisestä roolipelistä, eikä jätä kylmäksi karaistuneintakaan pelaajaa.

Keef-varas on ammattinsa takia (varas mikä varas) karkotettu jo vaikka kuinka monesta kaupungista. Pelaaja astuu Keefin kenkiin, kun hän saapuu jälleen uuteen kaupunkiin, joka on täynnä mahdollisuuksia uskaltavalle nuorelle miehelle. Tavoitteena on jumalkuninkuus, ei sen enempää eikä vähempää.

Ne, jotka ovat jo aikaisemmin tutustuneet tietokoneistettuun roolipelaamiseen, ovat KTT:ssä kuin kotonaan. Roolipeleille tyypilliset käskyt loistavat valikosta vastaan kuin toivottaen vanhan ystävän tervetulleeksi takaisin. Jotkut käskyt suorittavat temppunsa heti, kun taas toiset avaavat alavalikon, josta löytyy lisää käskyjä. Jotkut käskyt tuovat esiin mitä monituisempia laatikoita ja mittareita, joista käy hetkessä ilmi sankarin ruumiillinen ja henkinen tila.

Se, missä KTT eroaa monista muista roolipeleistä, on sen loppuun asti viety viimeistely ja älykäs taistelusysteemi. Viimeistelystä kielivät nokkelat valikot, jotka oppii kuka tahansa hetkessä. KTT:tä on suorastaan ilo pelata!

Taistelusysteemi onkin sitten yksinkertaisuudessaan nerokas. Peli käyttää Line-Of-Sight-systeemiä, joka suomeksi tarkoittaa sitä, että voit huitoa miekalla tai nuijalla vain sitä vastustajaa, jonka näet. Jos haluat nuijia takanasi väijyvää vihollista, täytyy sinun ensin kääntyä kohti vihulaista.

Systeemi esittää parhaat puolensa siinä vaiheessa kun nuolet alkavat viuhua ilmatilan läpi. Jos suojaudut nurkan taakse vastustajat eivät voi osua muttet sinäkään. Siis virität jousen ja nuolen valmiiksi, odotat että vastustaja ampuu nuolensa ja salamannopeasti käännyt kulman taakse. Hyvällä onnella vastustajasi on tyhmyyksissään jäänyt seisoskelemaan kadulle ja hyvin tähdätty nuoli päättää hänen päivänsä.

Seikkailupeleissä ei grafiikka ole koskaan ollut kovin tärkeä (esimerkiksi Ultimat), eikä KTT olekaan visuaalisesti mikään mestariteos. Grafiikka ajaa kuitenkin asiansa paremmin kuin hyvin. Hiiriohjaus pitäisi tehdä vakioksi kaikkiin tällaisiin peleihin, on se sen verran kätevä.

Keef The Thief on suorastaan erinomainen esitys uudelta ohjelmoijaryhmältä. Jäänkin vesi kielellä odottelemaan remmin seuraavaa peliä.

Petri Teittinen

Electronic Arts
290,-

Näyttö:	C/E/V
Ääni:	AdLib, Sound Blaster
Ohjaus:	N/H
Levy:	3/5/H

90

WINDWALKER

Originin Windwalker on jatkoa jo aikaa sitten ilmestyneelle Moebiukselle, jossa pelaaja sai seikkailla itämaisissa ympyröissä ja mätkiä vihollisia taistelutaidoillaan. Windwalker ei perusajatukseltaan poikkea paljoa edeltäjästään, vaikka sen toteutus onkin huomattavasti parempi.

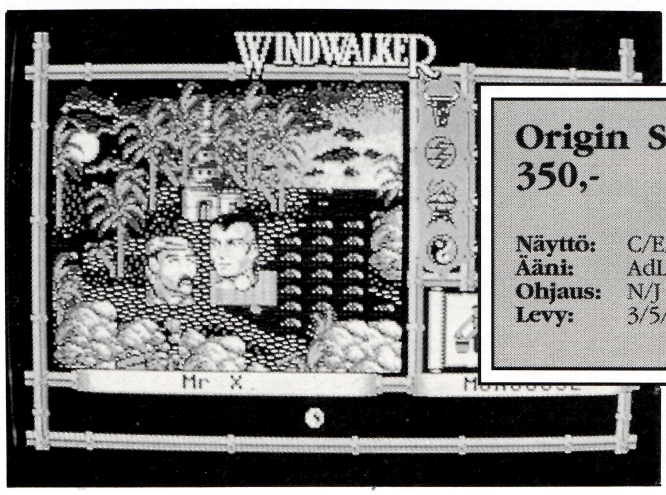
Grafiikka on jonkin verran keskitasoa hienompaa, vaikka maasto piirtyykin paikoin hieman suttuisen oloisesti. Liikkuminen paikasta toiseen tapahtuu isossa lintuperspektiivistä kuvatussa animoidussa maisemassa.

Pelaaja voi roolipelimäisesti keskustella tapaamiensa ihmisten kanssa ja saada niiltä tietoa tai kulutushyödykkeitä. Taistelutilanteet on toteutettu lähes esimerkillisesti. Hahmot ovat isokokoisia ja hyvännäköisiä, vaikka niiden liikkeet ovatkin hieman nykiviä.

Ohjaus onnistuu nuolinäppäimillä, tai jos käytössä on hiiri, välkytellään liikkeitä vastaavia ikoneita. Taistelut voi käydä tietysti reaaliajassa, mutta mukana on myös vaihtoehto, joka mahdollistaa 'harkitumman taistelemisen'. Toisin sanoen, kun pelaaja on suorittanut siirtonsa (potkun, lyönnin, tms.), tekee tietokone omansa, minkä jälkeen tilanne jähmettyy paikalleen. Näin pelaaja voi tarkoin harkita taas seuraavan liikkeensä joutumatta turhaan hätiköimään. Tunnelmaa tuovat parkaisut ovat digitoituja.

Koepelaamisen arvoinen peli.

Toni Hakala

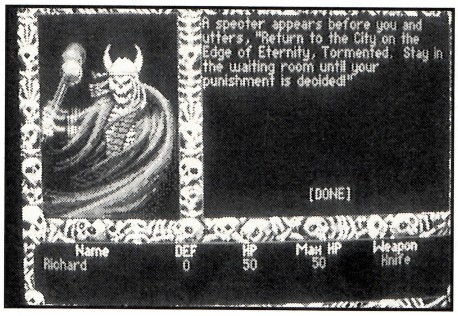


Origin Systems
350,-

Näyttö:	C/E/V
Ääni:	AdLib
Ohjaus:	N/J
Levy:	3/5/H

83

ESCAPE FROM HELL



Keskustelet tyttöystäväsi kanssa sängynlaidalla, kun yllättäen *PUUF*, tyttöystäväsi häviää. Syynä on vahingossa (you bet!) lausumasi loitsu, joka syöksee sinänsä maailman onnekkaimman tyttösen suoraan Helvettiin. Puhelin soi. Toisessa päässä on taivaallinen puhelinkeskus, joka ilmoittaa, että kun kerran järjestit sydänkäpysesi Kuumaan paikkaan saat painua perässä hakemaan hänet. Voi helvetti...

Näin on pohjustettu Escape From Hell, kahden amerikkalaisen nuoren miehen unelmapeli. Unelma siinä suhteessa, että he ovat halunneet tehdä juuri sellaisen pelin siitä lähtien kun oppivat ohjelmoimaan. Olisivatpa opetelleet vielä hiukkasen lisää.

Peli on esitetty Bard's Tale-maisella ruudunjaottelulla. Alareunaan ilmaantuvat kaikki tekstit, ja yläosa on varattu grafiikalle. Oikeassa yläkulmassa näkyy hahmosi ja häntä ympäröivä maisema. Kohtaamasi henkilöt ilmaantuvat animoituina vasempaan yläkulmaan. Käytössäsi on sangen suppea valikoima käskyjä, joten eteneminen on joko aivan helppoa tai liian vaikeaa.

Paketin kansi lupaa väkivaltaa ja alastomia naisia, mutta nämä taitavat olla vain myyntipuheita. Loppujen lopuksi Escape From Hell on tylsä kaikille paitsi karskeimmille roolipelaajille, jotka pelaavat mitä tahansa roolipeliä vaikka paita kyynelistä märkänä.

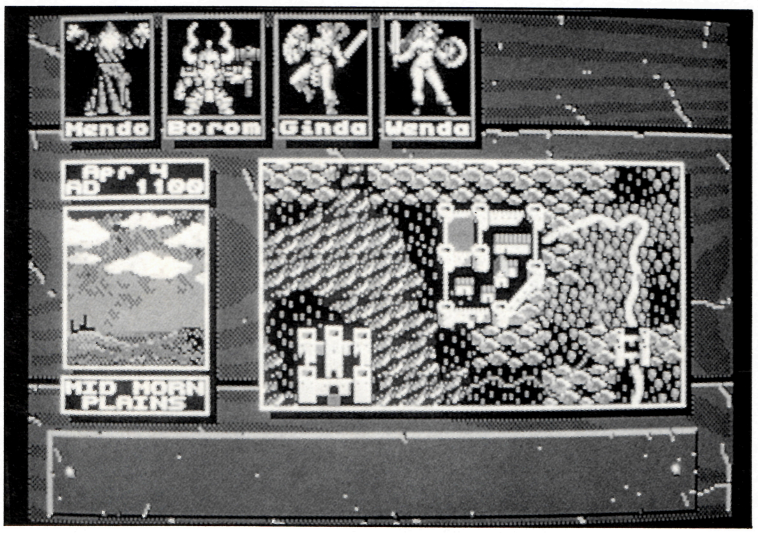
Petri Teittinen

Electronic Arts
290,-

Näyttö: C/E
Ohjaus: N/H
Levy: 3/5/H

74

KNIGHTS OF LEGEND



Originin Knights of Legend edustaa perinteikästä seikkailuroolipeliä parhaimmillaan. Tämä tarkoittaa sitä, että pelissä on paljon vaikutteita 'oikeista' roolipeleistä, mutta pelin runkona on kuitenkin aito tietokoneseikkailu.

Pelin tekijä, Todd Mitchell Porter, kehitteli ideaa Knights of Legendistä useita vuosia. Kimmokkeita peliinsä hän on saanut muun muassa Dungeons & Dragons -roolipelistä ja Ultima-sarjan ensimmäisistä peleistä.

Pelipaketti pitää sisällään kuusi lerppua, kartan ja lähes puolitoistasataa sivuisen ohjekirjan. Lisäksi pelaajalta täytyy löytyä ainakin yksi tyhjä disketti, jolle omat hahmot saadaan tallennetuiksi.

Alussa pelaajan täytyy luoda pelihahmonsa, joita voi yhtä aikaa olla mukana enintään kuusi. Eri rotuja on valittavana neljä ja jokaisessa rodussa on useita eri luokkia. Pelaajan ominaisuudet määräytyvät pääasiallisesti kaikkien näiden tekijöiden pohjalta, mutta osittain myös satunnaisesti.

Seuraavaksi valitaan hahmolle eräänlainen kuvallinen tunnus, joita niitäkin löytyy tuhottomasti. Tunnuksella ei ole mitään vaikutusta itse peliin, mutta se on silti pirteä lisä ja pelaaja tunnistaa siitä helposti hahmonsa. Ja eipä sitten muuta kuin valita joku luoduista hahmoista joukon johtajaksi ja aloitetaan seikkailu.

Pelin aloituskaupunki on nimeltään Brettle. Brettlen lisäksi kartasta löytyy kuusi muuta kaupunkia, mutta on myös paljon paikkoja, joita ei kartasta löydä. Pelialue on kokonaisuudessaan melkoisen laaja. Esimerkiksi linnuntietä Ashtalarean luoteisnurkasta kaakkoisnurkkaan menee kävellen noin viisi pelin vuorokautta. Tämä saattaa alkuun kuulostaa vähältä, mutta kun otetaan huomioon suot, joet, järvet, vuoristot ja ryteiköt, on todellisuus kaukana viidestä päivästä. Liiaksi oikomaan ei muuten kannata ryhtyä, sillä yleensä viholliset vaanivat juuri sen oikoreitin varrella, jonka kautta kulkemalla pelaaja ajattelee säästävänsä hiukkasen aikaa ja vaivaa...

Pelin juoni selviää vasta pelatessa. Ratkottavaa KL:stä joka tapauksessa irtoaa, kunhan vain jaksaa pelata lannistumatta ensimmäisen emmätajuunkin jälkeen.

Knights of Legendin näyttö on jaettu neljään lohkoon. Ylinnä näkyvät joukon jäsenten tunnukset ja nimet. Keskellä vasemmalla on laatikko, jossa taistelussa näkyvät osapuolten arvot ja normaalisti liikuttaessa sää ja vuorokauden aika. Keskellä oikealla on suurin tila, josta näkyvät varsinaiset pelin tapahtumat (pelaajan liikkuminen jne.). Valittavissa olevat ikonit ilmestyvät aina ruudun alalaitaan.

Pelin optiot valitaan suurimmaksi osaksi ikoneilla, jotka vaihtelevat aina tilanteesta riippuen. Taistelussa ikoniviidakkoon tahtoo alussa suorastaan eksyä. Esimerkiksi miekalla varustettu pelaaja valitsee jokaisella kierroksella mm. liikkumisensa suunnan ja nopeuden, käyttämänsä aseen tai loitsun (tässä tapauksessa siis miekka tai vaikka nyrkki). Ja koska pelaaja käyttää miekkaa, hän valitsee lisäksi iskutavan ja sen osan vihollisesta, johon isku tähdätään, sekä mahdollisen oman väistöliikkeensä.

Kaikkea tätä ei tietenkään tarvitse jokaisella kierroksella määritellä erikseen, vaan tietyt arvot voidaan pitää vakioina. KL:n taistelut on onnistuttu luomaan esimerkillisen hyvin todellisuutta vastaaviksi, mikä toisaalta saattaa joitakin pelaajia liiallisessa tarkkuudessaan nyppiä.

Kaiken jälkeen Knights of Legend on peli, jota uskallan varauksettomasti suositella kaikille laajoista rooliseikkailupeleistä pitäville.

Toni Hakala

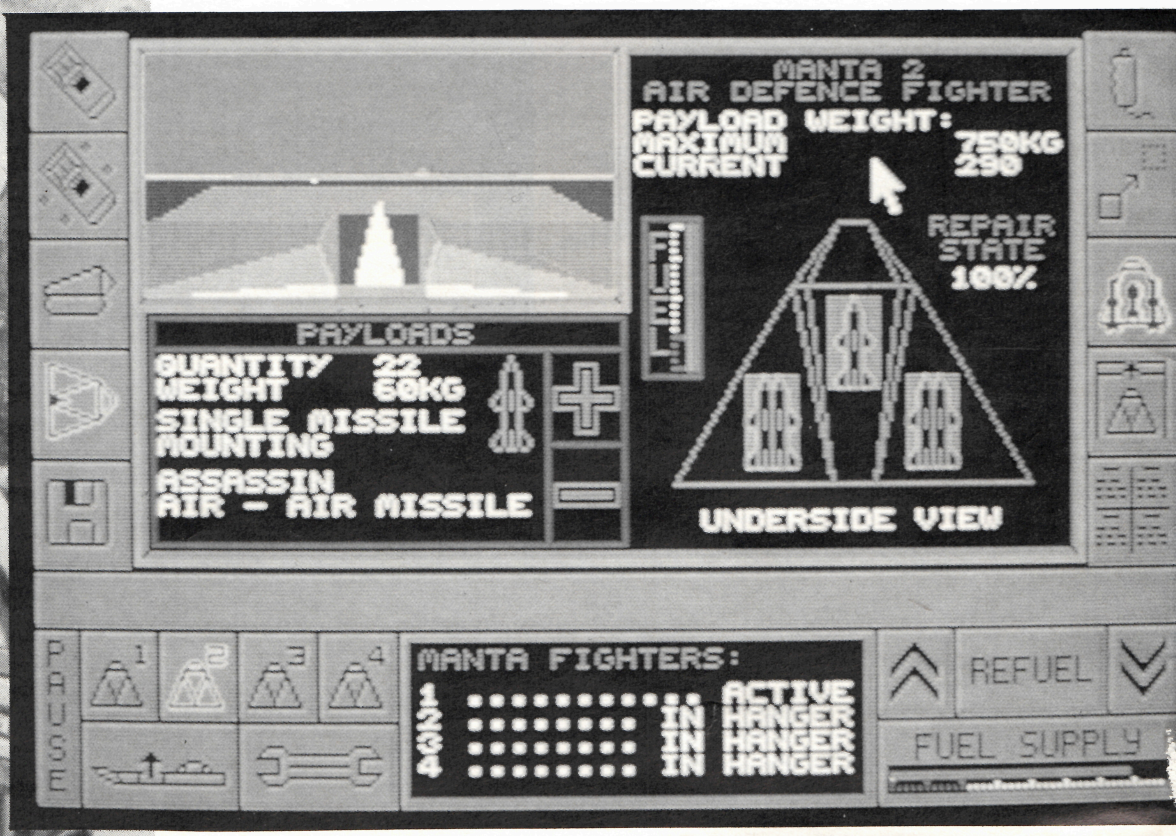
Origin Systems
290,-

Näyttö: C/E/H
Ohjaus: N/H
Levy: 3/5/H

89

CARRIER COMMAND





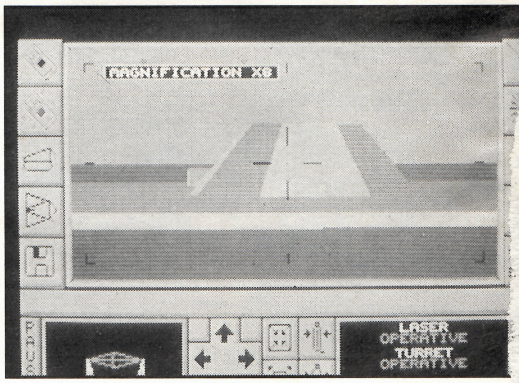
Kauan sitten, kun 16-biitinen peli oli vielä kahdeksanbittisssä kengissä, Rainbirdin Carrier Command oli yksi niitä harvoja toivoa luovia esimerkkejä. Toimintapelin yhdistäminen strategiapeliin oli sujunut sen verran mallikkaasti.

Taistelualueena on kuviteltu saariryhmä ja kaksi identtistä supertukialusta, toinen valitettavasti pahojen poikien käsissä. Tarkoitus on vallata kaikki saaret ja/tai tuhota toinen tukialus. Miksi vallata saaria? No siksi että sinne pystyy perustamaan robottitehtaita raaka-aineiden ja valmiiden tuotteiden (polttoaine, aseet) tuottamiseen. Jakeluketjua suojaamaan voi rakentaa robottipuolustusasemia. Carrier Command on ajankohtainen peli: vihollisen tehtaita valvoviin tietokoneisiin voi ampua viruspommin, joka kiintolevyn formatoinnin asemasta kaappaa vallan.

Tukialusten aseistus koostuu maasta-maahan-ohjuksista, jotka laukaistaan ilmassa leijuvan kameran välityksellä, sekä voimakkaasta lasertykistä. Puolustautumiseen alus voi käyttää klassisia soihtuja sekä robotteja, joiden ainoa olemassaolon oikeutus on into vetää puoleensa laivaa kohti tulevat ohjukset. Tukialus voi laukaista myös Manta-monikäyttöhävittäjiä ja Walrus-amfibiotankkeja, joista löytyy muunmuassa automaattiohjaus. Kumpaankin voi hyötykuorman lisäksi asentaa asejärjestelmiä.

Carrier Commandin on ohjelmoinut 3D-grafiikkaan erikoistunut Realtime Software. Ilmestymisaikanaan Carrierin täytetty vektorigrafiikka iski jalat alta, nythän tuohon lienee totuttu.

Pelissä on miellyttävä ja ennen kaikkea käytännöllinen ikoniohjausjärjestelmä, jonka voi jopa itse konfiguroida. Ohjaukseen käy niin näppäimistö, joystick kuin hiirikin. Varsinainen perusvika Carrier Commandissa on kuitenkin puutteellinen pelitestaus: kun keksii jonkin monista yksinkertaisista saarenvaltaustekniikoista, alkaa peli toistaa itseään.



PC-versio on kuitenkin olemassaolevista paras, sillä ajankompressointi tekee PC-CC:stä edeltäjiään nopeatempoisemman.

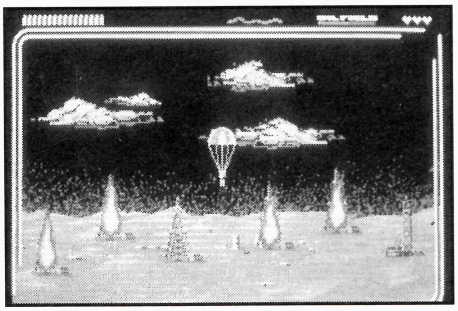
Nnirvi

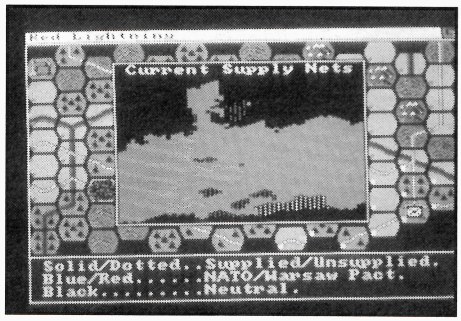
Rainbird
290,-

Näyttö: C/E
Ohjaus: N/H/J
Levy: 3/5/H

89

RED LIGHTNING





Itä ja länsi yhteen ottaa, henkiin ei jääne edes rottaa.

Kaikki alkoi ihan viattomasti. NATOn stealthkoneet iskivät Itä-Saksan lentotukikohtiin suurinpiirtein samaan aikaan, kun Itämeren Merijalkaväkidivisioona nousi maihin Kööpenhaminan lähettyvillä. Kolmas maailmansota oli alkanut, ja hyökkääjä saataisiin selville vasta voittajan järjestämissä sotasyyllisyysoikeudenkäynneissä...

Red Lightning on 1990-luvulle sijoittuva operationaalisen tason strategiapeli, jonka taistelukenttä ulottuu Tanskasta Itävaltaan ja Belgiasta Puolaan. Lisäksi taistelun kulkuun vaikuttavat pelialueen ulkopuolella Norjassa, Islannissa ja Pohjois-Atlantilla käytävien taistelujen lopputulokset, joihin pelaaja(t) voi osallistua lähettämällä osan maihinlaskujoukoistaan Norjaan tai Islantiin.

Gorbamainen liennytyspolitiikka on siis heitetty sinne, minne se kaikkien militanttistrategiapelureiden mielestä kuuluukin. Jos Itä-Euroopan uudistuspolitiikka ja joukkojen supistukset jatkuvat nykyistä tahtia, ei kunnon peleille tahdo kohta enää löytyä aiheita.

RL on SSI:n tyyliin hyvin monipuolinen ja yksityiskohtainen peli. Norman C. Koger, Jr on onnistunut ratkaisemaan joukon strategiapelejä vaivanneita ongelmia. Huolto, tykistötuki, kotijoukkojen moraali, joukkojen aktiviteetin vaikutukset, väsymys, tiedustelun eri tasot, eri lentokonetyypit, ruuhkat, kemialliset aseet, kaivautuminen ja rynnäköinti vain joitakin mainitakseni, on toteutettu kiitettävällä tavalla. Kun ohjelma esimerkiksi antaa tiedot edellisellä kierroksella alas ammutuista lentokoneista, luvut eivät ole suinkaan tarkkoja, sillä kaikki alasammutut viholliset eivät ole suinkaan varmoja pudotuksia, vaan vihulainen voi päästä jopa omalle kentälle asti ennen kuin jarruvarjon tuhouduttua vetää laskun pitkäksi...

Kotijoukkojen moraalin vaikutus on täysin uusi idea. Jokainen tuhottu yksikkö ja viholliselle menetetty maa-alue (etenkin (pää)kaupungit) heikentää kansan taistelutahtoa, ja voitot tietty kasvattavat sitä. Jos kansan taistelutahto tippuu nollille, valtio alkaa neuvotella erillisrauhasta vihollisen kanssa — neuvotteluilla on joka kierros 50-prosenttinen mahdollisuus onnistua, minkä jälkeen kyseisen valtion joukot/lentokoneet eivät enää osallistu sotatoimiin. Liittolaisten lipsuminen rivistä heikentää muiden sotaa käyvien kansojen moraalia entisestään eli yhden tippuminen voi kaataa koko sotilasliiton.

Tiedot vihollisen liikkeistä riippuvat täysin siitä, kuinka paljon tiedustelukoneita ja omia erikoisjoukkoja on kulloinkin keräämässä tietoja. Myrskysäällä, jolloin satelliittikuvista ei ole apua eivätkä tiedustelukoneet pääse ylös, perinteinen desantti on ainoa tietolähde. Lisäksi Varsovan liitolla on paha tapa luoda niin kutsuttuja Maskirovka-osastoja; tuhat vaneriksi ta tehtyä T-80:tä oikeassa paikassa voi panna NATOn pasmat täysin sekaisin.

Strategiseen realismiin keskittyminen näkyy kuitenkin muualla. Käyttöliittymää ei ole suunniteltu loppuun asti, ja peliajasta kuluu noin neljännes turhaan kämmeltämiseen. Yksittäisen yksikön tilan selvittämiseksi täytyy mennä ensin tutkimustilaan, minkä jälkeen valitaan ruutu, minkä jälkeen valitaan yksikkö. Jos halutaan ottaa yhden divisioonan yksi pataljoona lepotilasta reserviin, tarvitaan vielä kaksi valintaa lisää.

Kartan mittakaava on myös liian suuri. Kaikki taktiseen tilanteeseen vaikuttavat tekijät eivät mahdu kerralla näytölle, vaan sitä joutuu vierittämään koko ajan. Koko Keski-Euroopan kattavasta strategisesta näytöstä ei ole yksittäisiä siirtoja suunniteltaessa paljon apua. Mittakaava saa pelaajan myös helposti hukkaamaan samaan yksikköön kuuluvia osastoja eri puolille taistelukenttää, jolloin kaikki eivät hyödy päämajan läheisyydestä.

Sitten vielä viimeisen urputukset pelin ohjeista, jotka ovat varsinainen häpeäpilkku SSI:n strategiapelien historiassa. Jotta pelaaja saa parista sekavasta taulukosta mitään irti, hänen on omistettava kirjastollinen lähdekirjallisuutta. Tärkeimmät lähteet on sentään onneksi lueteltu ohjeiden lopussa, mutta hyi joka tapauksessa.

Jyrki J. J. Kasvi

SSI
350,-

Näyttö: C/E
Ohjaus: N/H
Levy: 5/H

86

MODEM WARS

M.U.L.E:n ja Seven Cities of Goldin tekijä Dan Bunten on tehnyt sen taas — tietokonepelin, joka on idealtaan yhtä tuore kuin uunissa syöty sämpylä, helppo pelata kuin noppa ja vaikea hallita kuin kahden käden miekka.

Modem Wars on reaaliajassa pyörivä strategiapeli, jota pelataan joko tietokonetta tai modeemilinjan päässä manailevaa ihmistä tai vastaavaa vastaan. Kummallakin pelaajalla on joukoissaan kolmea eri sorttia taistelurobotteja, tiedustelurobotteja sekä komentokeskus, jonka sisuksissa hän periaatteessa itse istuu. Komentokeskus kykenee laukaisemaan myös risteily- ja tavallisia ohjuksia, joiden tuhovoima on hirmuinen — mutta paljastaa komentokeskuksen sijainnin vastustajalle, joka voi lähettää omat risteilyohjuksensa matkaan.

Taistelu päättyy joko ajan loputtua pistevoittoon tai siihen, kun jommankumman komentokeskus on nuijittu savuavaksi romuläjäksi. Linjaa pitkin voi lähettää tietysti myös vastapuolelle ilkeitä herjoja...

Toiminta on varsin vauhdikasta, ja pelaaja joutuu painimaan taistelukentän todellisten ongelmien kanssa. Jatkuvasti on päätettävä, mille osastoille ehtii antaa edes käskyjä — saatikka sitten apua tahi tulitukea. Risteilyohjus esimerkiksi lamauttaa (muun muuassa) räjähdyspilveensä joutuneet yksiköt, ja jos komentokeskus on yksi niistä, tilanne muuttuu tooooodella mielenkiintoiseksi.

Ohjelman pahimmat puutteet liittyvät tietokonetta vastaan pelaamiseen. Ohjelma osaa nimittäin lennättää risteilyohjuksiaan huomattavasti paljon tarkemmin kuin ihminen. Lisäksi se osaa ampua pelaajan risteilyohjukset tavallisilla ohjuksilla alas, joka on ihmiselle melkoinen saavutus. Tämän seurauksena tietokone normaalisti nuijii pelaajan komentokeskuksen risteilyohjuksillaan muhennokseksi ilman että pelaaja saa yhtään omaa paukkuaan perille.

Modeemin omistaville strategiapelifaneille Modem Wars on joka tapauksessa ehdottoman pakollinen hankinta.

Jyrki J. J. Kasvi

Electronic Arts
290,-

Näyttö: C/E/V
Ohjaus: N/J
Levy: 5/H

91

STAR FLEET I
THE BATTLE BEGINS

Tosi vankkana Star Trek -fanina minua on aina harmittanut, miksei aiheesta ole saatu tehtyä vetävää peliä. Siksi olinkin enemmän kuin kiinnostunut, kun törmäsin kadulla Star Fleetiin. Voisinko vihdoinkin kokeilla olenko samasta puusta veistetty kuin amiraali James T. Kirk?

Lisenssisyistä ei Star Fleetissä esiinny Trekistä tuttuja nimiä. Tarkoitus on estää Kling...Krellanien invaasio ja tuhota matkan varrella Romul..Zalroneiden partioaluksia. Oman risteilijänsä voi valita pitkästä listasta (ei Enterprisea, mutta sitähän varten on levyeditorit keksitty), mutta eroja ei niiden välillä ole. Phasereiden ja fotonitorpedoiden kanssa näytetään hyökkääjille avaruuden merkit. Vihollisaluksia voi myös vallata tai ottaa hinaukseen. Hankaluuksia tuottavat muunmuuassa omaan alukseen tunkeutuvat sabotöörit.

Paksut ohjekirjat vielä vahvistavat käsitystä, että kaikki on hyvin. Mutta jo ensimmäinen peli paljastaa raa'an totuuden. Star Fleet on pitemmälle kehitetty versio jo 70-luvulla tehdystä mainframe-klassikosta Star Trek, mutta lisäykset eivät tuo mitään uutta peliin. Aika on ajanut tämän vanhuksen ohi.

Ei SF varsinaisesti huono ole, mutta Star Trekiä on PD-ohjelmana koneeseen kuin koneeseen, ja jollei löydy niin David Ahlin kirjasta Basic Computer Games löytyy listaus. Keskinkertainenkin Basicin vääntäjä muokkaa siitä nopsasti oman maun mukaisen. Star Trek oli parasta mitä televisiosta on vuosiin näkynyt, Star Fleet ei.

Niko T. Nirk

Interstel
120,-

Näyttö: C/E
Ohjaus: N/H
Levy: 5/H

75

SIMCITY PHENOMENA

Enpä juuri ole kuullut kaupungista, jonka asukkaat olisivat tyytyväisiä kaupungin johtoon. Usein aatokset tallaavat reittiä "(kirosana) (kuvaileva adjektiivi ja substantiivi), taas on tämänkin kaupungin asiat päin (kirosana). Minäkin hoitaisin ne paremmin." Eivät suuret sanat suuta halo, Maxis Softwaren SimCityssä voi utopioitaan testata.

SimCity on kaupunkisuunnittelusimulaattori, joka käsitteenä sijoittuu virsilaulukilpailujen kiinnostavuusluokkaan. Käytännössä asia on toinen: tämä on niitä pelejä, jotka saavat yön täyttymään punaisilla silmillä.

Bittipormestarilla on kaksi valintaa: joko ladata valmis skenaario tai rakentaa oma pikku kaupunkinsa alusta alkaen.

Erona on lähinnä se, että valmisskenaariot käsittelevät suurkaupunkia, joka joutuu katastrofin kouriin ja pelaajalla on yleensä viisi vuotta aikaa nostaa se jaloilleen. Realistisesta "Tokio Godzillan kourissa" selvittyään voi vaikka kokeilla utopistista "San Franciscon maanjäristystä". Sattuneesta syystä en ole yhden yrityksen jälkeen uskaltanut "Bostonin possahtavaa ydinreaktoria" kokeilla.

Toinen mahdollisuus on rakentaa kaupunkinsa alusta alkaen ihan itse. Idea on saada aikaiseksi kasvava ja laajeneva kaupunki, jonka budjetti pysyy plussan puolella ja asukkaat enemmän tai vähemmän tyytyväisinä.

Kaupunginhallinta käy näppärästi hiirellä ja lähes yhtä näppärästi näppäimistöllä, rakennuspalikoiden roikkuessa ruudun reunalla. Alareunasta pääsee kakkosnäyttöön eli tilastotieto-osastoon.

Kaupungin pääpalikat ovat asutus-, kauppa- ja teollisuustontit, joilla pelaaja kaavoittaa karttaansa. Jos hyvin käy, hypoteettiset ihmiset alkavat rakentaa niille. Asutustyypit vaihtelevat esimerkiksi slummeista hienostoalueisiin, sama periaate sovellettuna kauppaan ja teollisuuteenkin.

Voimantuottoa varten täytyy rakentaa voimala, joko hiilellä tahi atomeilla toimiva. Sitten vedetään piuhat, jotta sähkönjakelu pelaa. Itse täytyy myös rakentaa tie- ja rautatieverkosto.

Muita rakennuskohteita ovat kaupan ja teollisuuden vaatimat satamat ja lentokentät, rikollisuutta tukahduttavat poliisilaitokset ja paloa kontrolloivat paloasemat. Ja yleensä ihmiset alkavat vinkua jalkapallostadionia budjetin näyttäessä varsin pieniä summia.

SimCity pyörii budjetin ympärillä. Verot on säädettävä tarpeeksi korkeiksi, jotta rahaa virtaa kaupungin kassaan, muttei niin korkeiksi, että ihmiset alkavat evakoitua halvempiin kaupunkeihin. Kulkureittien, poliisi- ja palolaitosten ylläpito maksaa rahaa, mikä kannattaa pitää mielessä hiiren kanssa heiluessa. Joka vuoden lopussa tulee tiedot kerätyistä veroista, muuttaneista asukkaista ja muusta mielenkiintoisesta.

Tietoja saasteista, rikollisuudesta, liikenteestä sun muusta saa mukavasti graafisessa muodossa. Gallupinkin voi teettää saadakseen selville mistä rahvas valittaa.

Kaupungin kasvaessa joutuu taistelemaan sellaisten outojen hirviöiden kuin rikollisuuden, liikenneruuhkien ja saastumisen kanssa. Mutta odottaapa kukoistavaa kaupunkia myös nippu kunnon katastrofeja. Maa saattaa tutista, ydinreaktori voi kosahtaa, tulipaloja syttyillä, tornado tahi tulva iskeä, tai voipa itse Godzilla syntyä liiallisen saasteen lapsena. Yleensä tosin korkeintaan laiva törmää siltaan tai lentokone tipahtaa kaupunkiin, eikä kunnon katastrofeja normaalipelissä juuri näy.

Katastrofeissa ei kyllä sinänsä ole eroja. Kaikki tuhoavat rakennuksia, aiheuttavat tulipaloja ja pistävät sähkönjakelun sekaisin, mutta eipä esimerkiksi maanjäristys jätä mitään railoja jälkeensä. Lievää oudoksuntaa aiheuttaa myös kesto. Tulipalo saattaa esimerkiksi riehua vuosikaupalla peliaikaa ja sama pätee muihinkin.

SimCity väittää noudattavansa aivan oikeita kaavoja laskiessaan kaupungin kehitystä, mikä lisää pelin viehätystä. Epärealistisinta SimCityssä on suunnaton kiinnostus oman kaupungin kehittämiseen, kasvattamiseen ja parantamiseen. Näinhän ei tosielämässä suinkaan ole.

Ei niin hyvää ettei jotain huonoakin. Rakennuspalikoita olisi voinut olla kaksinkertainen määrä. Vesilaitokset, viemäröinti, metrot, kunnon maantiet, siinäpä listan alkua. Muutenkin pelaajalla pitäisi olla tarkempi tapa vaikuttaa asioihin, vaikka liikenneruuhkien purku katujen liikennemerkistämisellä. Ja kuten aina, jossain vaiheessa peli muuttuu pitkäveteiseksi, kun ei oikein mitään tunnu tapahtuvan.

Tekniseltä toteutukseltaan SimCity heittelehtii laidasta laitaan. Toisaalla grafiikassa on kivoja jippoja, kuten esimerkiksi stadionilla riehuvat mikroskooppiset jalkapalloilijat ja täyttyvät parkkipaikat jalkapallokaudella, toisaalla ihmeellisesti välkkyviä ja kankeasti animoituja spritejä ja hitaan puoleinen ruudunvieritys. Kauneusvirheistään huolimatta grafiikka kuitenkin toimii, kuten tekee hiiriohjattu pelailukin.

Huonoista puolistaan huolimatta SimCity on todella erinomainen ja omaperäinen peli, joka aiheuttaa runsaasti tuttua riippuvuusilmiötä. SimCityn pelaamisen pitäisi olla pakollista useammallekin pellepoliitikolle, niin saisivat eduskunnan PC:t hyötykäyttöä.

Nnirvi

Maxis Software
350,-

Näyttö: C/E/H
Ohjaus: N/H
Levy: 5/H

95

ROADWAR EUROPA



Juuri kun elämä alkoi vaikuttaa liiankin leppoisalta Amerikan mantereen rauhoittamisen jälkeen, ovat terroristit Wunatolah Toumeinin (kumma juttu, aivan kuin olisin kuullut nimen jossakin) johdolla pistämässä elämää Euroopassa sanan mukaisesti risaiseksi. Parikymmentä vuotta sitten käydyn biologisen sodan jäljet ovat Euroopassa vieläkin nähtävissä siinä missä terroristien räjäyttämän ydinpommin (mallia erittäin likainen eli aiheuttaa mahtavan radioaktiivisen laskeuman) tekemä monttukin. Ja lisää monttuja tulee, ellei Roadwar 2000:ssa jo Amerikan pelastanut sankari (äänetään 'sinä') saa asioita järjestykseen ja löydä kätkettyjä pommeja ja terroristien päämajaa ajoissa.

Kaikki Mad Maxia, järjetöntä veren roiskimista ja erityisesti Roadwar 2000:ta rakastavat voivat alkaa kiljua riemusta, sillä tällä kertaa pelaajat saavat mellastaa vaikkapa Helsingissä käytyään ensin putsaamassa Eremitaasin Leningradissa. Roadwar 2000:ssa kokoamansa jengin voi myös ottaa mukaan, ja paras onkin, sillä vaikka pelaaja saa heti alkuun mukaansa melkoisen kurkunleikkaajajoukon, Euroopan teillä partioivat terroristien kuolemanpartiot ovat siinä määrin kovia vastuksia, että niitä vastaan ei tahdo pelkällä Corvetella oikein pärjätä.

Matkalla voi yrittää etsiä tai kaapata uusia ajoneuvoja sitä mukaa kun vanhoista maali rapisee, värvätä uusia joukkoja, ammuskella mutantteja ja kannibaaleja eli pitää kerrankin kunnolla hauskaa. Lisäksi voi etsiä erilaisia tarvikkeita, käydä Paavin puheilla, viritellä ajoneuvojaan, saada viestejä terroristeja vastaan taistelevalta terroristijärjestöltä sekä tietysti kaapata haltuunsa uusia kaupunkeja jne.

Joku voi kysyä, mitä järkeä tällaisessa pelissä oikein on. Ainakin se saa kaikki kasvatustieteilijät tunkemaan päänsä lähimpään puskaan. Pelin ideanahan on kukistaa terrorivalta olemalla vielä terroristejakin pahempi ja viedä siinä sivussa lävitse melkoisen epäilyttävä väestönsupistusohjelma eli ampua puolet sodasta, taudeista ja Marvel-sarjiksista hengissä selvinneistä eurooppalaisista.

Järkeä eli ei, mutta mahdottoman hauska Roadwar Europea vain on pelata. Pelin juonikin on hyvän roolipelin tapaan mukaansatempaava. Ostakaa, ennen kuin tämäkin hupi kielletään.

Jyrki J. J. Kasvi

SSI
290,-

Näyttö: C/E
Ohjaus: N
Levy: 5/H

90

SWORD OF SAMURAI

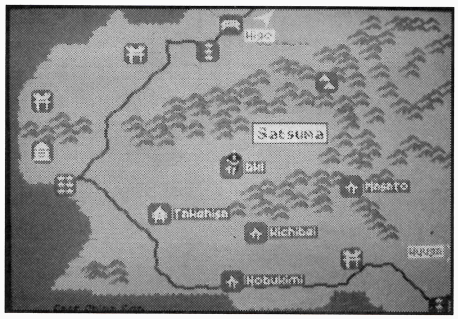
Sword of Samuraita on mainostettu Pirates II:na, ja tavallaan sitä se onkin. Jatko-osaa enemmän se on kuitenkin pätevä sota/strategiapeli, mikä voi tulla yllätyksenä simulaatiota odottavalle.

Näyttämönä on feodaaliajan Japani, jolloin shogunit ja ninjat rellestivät oman päänsä mukaan. Parempi niin, sillä yleensä niihin aikoihin touhuttiin äkkiä päättömästi, jos ei katsonut mihin astui. Pelaaja hankkiutuu samuraiksi yhden sotalordin joukkoihin, tavoitteenaan vallankaappaus ja koko Japanin alistaminen valtansa alle.

Sword of Samuraista löytyy muutama alapeli, jota voi harjoitella ennen varsinaisen pelin aloittamista. Ensimmäinen on miekkailu, joka tapahtuu neljän seinän sisällä. Pelaaja saa vastaansa vihollissamurain, ja tarkoitus on tietenkin niittää tämä maahan.

Kontrollisysteemistä on yritetty tehdä realistinen, ja siksi sen oppiminen kestää jonkin aikaa. Tehdäkseen iskun oikealta vasemmalle pitää joystickia liikuttaa ensin vasemmalta oikealle, vauhdin ottamiseksi, ja sitten vasta oikealta vasemmalle. Miekkailu onkin aluksi vaikeaa, yleensä kovan yrittämisen jälkeen oma samurai ei tee mitään ja vastustaja pilkkoo tämän pieniksi siivuiksi. Kärsivällisyys kuitenkin kannattaa.

Vihollisen linnaan tunkeutuminen on toinen osio. Peli on kuvattu ylhäältä päin si-



ten, että näkyvissä ovat vain ne käytävät, johon pelihahmo näkee sillä hetkellä. Kun hän siirtyy oviaukkoon, ilmaantuu huonekin näkyviin. Harmin paikka, jos huone onkin täynnä ninjoja. Pelaajalla on käytettävissään nuolipyssy ja rajoitettu määrä nuolia sekä miekka.

Kolmas osio on strategiapeli. Taistelualue on kuvattu ylhäältä ja näkyvissä ovat oma ja vihollisen armeija. Joystickilla annetaan ohjeita miehille. Pelaaja voi valita useasta erilaisesta hyökkäystaktiikasta. Pelistä löytyy myös ohjelma, jolla taktikoita voi tehdä itse lisää.

Grafiikasta jää hieman nopeasti sutaistun maku. Useissa ruuduissa edes 16 väriä ei ole käytetty, eikä minkäänlaista varjostusta ole vaivauduttu tekemään. Itämaiset plimplommusiikit tulevat äänikorteista aivan mallikkaasti, mikä on kyllä helmien heittämistä sioille.

Sword of Samurai on Piratesin ja simulaattorien ystäville outo, ehkä jopa vastenmielinenkin peli, mutta strategiapeleistä kiinnostuneet pitävät siitä varmasti.

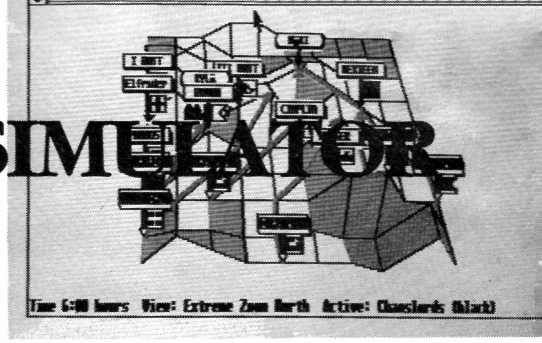
Petri Teittinen

Microprose
350,-

Näyttö: C/E/V
Ääni: AdLib, Sound Blaster
Ohjaus: N/H
Levy: 3/5/H

84

UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR



Harvassa pelissä voi panssaripataljoona ottaa yhteen Harri Holkerin ja roomalaisten legioonalaisten kanssa, joten UMS on todellakin jotakin uutta strategiapelirintamalla.

Ohjelma on nimensä mukaisesti todella monipuolinen. Mukana olevat valmiit taistelut sijoittuvat tosin aidoille historiallisille taistelukentille (Arberla 331 eKr. — Gettysburg 1863), mutta ohjelman taisteleditorin avulla on mahdollista tuoda pelaajan eteen niin toisen maailmansodan ratkaisutaistelut kuin myös joukko fantasia- tai tieteisaiheisia taisteluita.

Oman taistelun luominen alkaa kartasta. UMS on siitä erikoinen, että siinä pelaaja katselee maisemaa yläviistosta, ikään kuin ilmapallosta käsin. Maasto on muodostettu ruudukosta, joka havainnollistaa korkeuseroja paljon paremmin kuin yleensä käytetty värien vaihtuminen. Lisäksi maastoon voidaan sijoittaa myös metsää, joka korkeuserojen tapaan vaikuttaa omalta osaltaan taistelun kulkuun. Tärkeimmät paikannimet on myös mahdollista sijoittaa kartalle taistelun tavoitteen havainnollistamiseksi.

Joukko-osastojen luominen on myös helppoa. UMS:stä löytyy joukko valmiita joukko-osastotunnuksia elefanteista aina laskuvarjojääkäreihin asti. Myös omien yksiköiden luominen käy päinsä viiden itse määriteltävän yksikkötyypin avulla. Kullekin osastolle voidaan antaa nimi, voima, tunnus, nopeus, tehokkuus ja tarvittaessa myös kantama, mikäli on kyse katapulteista, tulipalloja syöksevistä louhikäärmeistä tai tykistöstä. Kullakin yksikkötyypillä on myös tietty perusteho, jolla sen voima kerrotaan tuloksia laskettaessa. Näin ollen yksi olifantti voi tehdä todella rumaa jälkeä sataörkkisen kevyen jalkaväen kimppuun hyökätessään.

Varsinainen taistelu luodaan sijoittamalla joukko-osastot aiemmin luotuun maastoon. Historiallisessa taistelussa asemien tulisi olla mahdollisimman tarkasti esikuvan mukaiset, mutta joskus on hauska hieman pelleillä ja lisätä esimerkiksi Napoleonin joukkoihin Waterloossa yksi panssarivaunu...

Toki UMS:stä löytyy myös moitittavaa. Erityisesti kartan luominen on toteutettu turhan yksinkertaisesti eli historiallisesti oikean kartan tekemiseen voi kulua todella runsaasti aikaa. Lisäksi järvien ja teiden puuttuminen voi vaikeuttaa joidenkin taisteluiden sommittelua. Ajatellaanpa vaikka Kannaksen taisteluja talvi- ja jatkosodassa, joissa juuri vesistöillä oli ratkaiseva merkitys.

Ohjelman logiikan eteen olisi voitu myös tehdä vielä hieman töitä, jotta ohjelma ei esimerkiksi kysyisi kohdetta tykistörykmentille, jonka kantaman sisällä ei ole yhtään vihollista. Tai että ohjelma osaisi myös arvioida taistelun tulosta ennalta annettujen tavoitteiden ja tappiolukujen (jotka se kyllä laskee) mukaan.

Kaiken kaikkeaan UMS on kuitenkin todella erinomainen ohjelma, jota voi suositella kaikille strategiapelien ystäville.

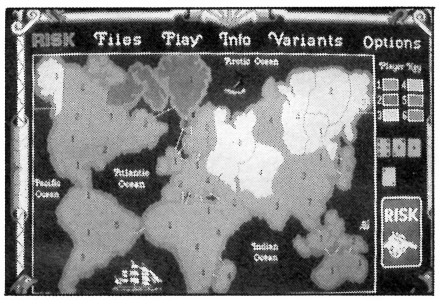
Jyrki J. J. Kasvi

Rainbird
290,-

Näyttö: C/E
Ohjaus: N/H
Levy: 3/5/H

89

RISK



Jokainen vähänkään itsekunnioitusta omaava strategisti on varmasti pelannut yhtä kaikkien aikojen suosituinta ja varmasti myös kuuluisinta strategialautapeliä. Kyseessä on tietysti Parker Brothersien jo vuonna 1959 julkistama Risk.

Alkuperäisen lautapelin tunnelma ja vetovoima on onnistuttu vangitsemaan hämmästyttävän aidosti myös tietokoneelle, PC-versio on vakuuttava.

Modernissa Virginin Riskissä on esikuvansa mukaan tarkoituksena vallata koko maailma, mutta mukana on myös mahdollisuus 'lyhyempään' peliin. Tällöin pelaajat saavat joko tietää toistensa päämajojen sijainnit, jolloin ensimmäinen vihollisen päämajan valloittanut voittaa (nk. US-versio) tai tietokone arpoo kullekin pelaajalle tehtävän korttipakasta, jolloin ensimmäinen tehtävänsä täyttänyt voittaa (nk. UK-versio).

Kaikissa näissä on kuitenkin yhteistä maailman kartta, pienemmiksi alueiksi jaetut mantereet Etelämannerta lukuunottamatta ja uskomaton pelattavuus ja mielenkiinto.

Kun pelaaja tulee toisen alueelle, käydään kiistanalaisesta maasta aina taistelu. Arpakuutioita heittämällä ratkaistaan taistelun lopputulos, mutta myös pelaajien joukkojen miesvahvuudella on melkoinen merkitys. Taistelussa hävinnyt pelaaja menettää maa-alueen lisäksi myös taistelussa olleet sotilaat ja voittanut pelaaja saa vastaavasti jokusen lisää. Tämän jälkeen hän saa vielä päättää sen, kuinka paljon joukoistaan hän siirtää vastavallatulle maaperälle.

Aina kun pelaaja onnistuu valtaamaan uuden alueen, hän saa ns. Risk-kortin. Kortteja on kolmenlaisia ja näiden lisäksi pakasta löytyy kaksi Wild-Cardia. Korteista tulisi saada muodostettua tietyllä tavalla ryhmiä ja kun pelaaja saa kasaan tällaisen ryhmän, hän voi vaihtaa kortit lisäjoukkoihin. Lisäjoukkoja saa myös jokaisesta kokonaan valloitetusta maanosasta.

Pelaajia Riskissä voi olla jopa kuusi, mikä tekee pelistä erinomaisen seurapelin täyttäen PC-pelirintamalla ammottaneen aukon. Tietokone kykenee myös korvaamaan halutun määrän pelaajia, jolloin yksinäinen peluri voi taistella vaikka viittä tietokoneen armeijaa vastaan samassa pelissä.

Mitä enemmän pelaajia on, sitä nopeammin kasvaa Risk-korteilla ansaittujen joukkojen suuruus pelin edetessä. Tämä tekee pelistä vaikeamman voitettavan, koska tilanne saattaa hetkessä kääntyä päälaelleen. Hyvän pelaajan täytyy tietysti ennakoida odottamattomatkin tilanteet.

Riskin pelaaminen onnistuu luonnollisesti näppäimistöltä, mutta suosittelen käytettäväksi hiirtä, sillä niin saadaan pelistä paras mahdollinen nautinto myös tekniseltä osalta. Kaikki toiminnot voidaan suorittaa hiirellä alasvetovalikoista, eikä näppäimistöön tarvitse juuri kajota. Myös joystickilla pelaaminen on mahdollista.

Pelin grafiikka on todellista silmänruokaa erityisesti EGA:na, eikä hassumpaa CGA:nakaan. Kaikenkaikkiaan se on siis toimivaa ja kaunista.

Riskissä on erittäin selkeä ohjekirja, josta pelin kulku selviää nopeasti niillekin, jotka eivät ole vielä aikaisemmin peliin törmänneet.

Vaikka Risk ei olekaan juonensa puolesta mitenkään ihmeellinen, sen pelattavuus ja mukaansa tempaavuus saavat aikaan uskomatonta pelihimoa jopa niin paljon, että varmasti moni on menettänyt yöunensa sen takia. Riskeistään huolimatta Risk ei ole riskisijoitus.

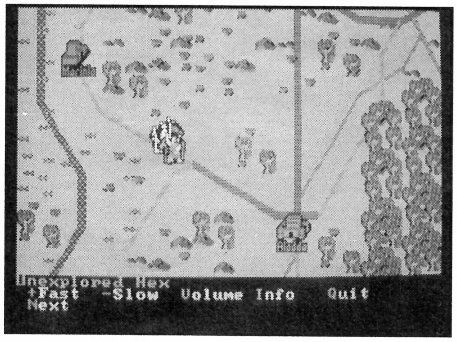
Toni Hakala

Parker Brothers/ Virgin
290,-

Näyttö: C/E
Ohjaus: N/H
Levy: 3/5/H

89

SWORD OF ARAGON



Pienen Aladda-nimisen kaupungin kuningas kuolee, ja tämän pojasta tulee hallitsija. Vastuun ja Aladdan lisäksi saa pelaaja myös jonkinverran sotajoukkoja ja tästä vaatimattomasta alusta on noustava koko Aragonin valtiaaksi.

Aragonin valtakunta käsittää yhteensä 13 itsenäistä kaupunkia, joilla kullakin on tavallisesti oma hallitsijansa. Kuten tunnettua, ahneus ja kunnianhimo kasvavat tienatessa, joten monet kaupungit ovat sodassa keskenään. Ja eihän siinä kaikki, että ihmiset välttämättä tahtovat tappaa toisiaan, mutta kun kaikenkarvaiset otuksetkin tuppaavat tekemään tappokeikkoja kaupunkeihin.

'Pelilauta' on jaettu kahteen tasoon: kuukausittain tapahtuvat komennot annetaan taktisella (isolla) kartalla, ja taistelut yms. käydään yksityiskohtaisemmalla (pienellä) kartalla. Mitä itse pelaaja saa sitten tehdä? Kaupunkeja voi/täytyy vallata ja niiden elinkeinoja kehittää, veroprosentteja modifoida, ja sotajoukkoja värvätä, kouluttaa, varustaa ja mitä vielä... Pelaajan tulisi tietysti hallita maitaan mahdollisimman hyvin, torjua kaikenlaiset kaupunkejaan kohtaavat ongelmat, haalia lisää omaisuutta kunnes on koko Aragonin hallitsija.

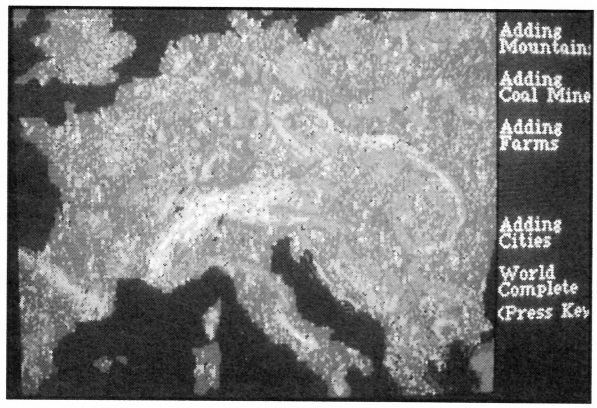
Koreaa grafiikkaa on turha etsiä, mutta ainakaan allekirjoittanut ei sitä kaipaisikaan tällaisessa ehkä hieman roolipelimäisessäkin strategiapelissä. Suosittelen, jos välttämättä haluaa nököttää koneensa ääressä aina aamuyöhön, ja herätä seuraavaan (ilta)päivään silmät verestäen...

Toni Hakala

SSI
290,-

Näyttö: C/E/H
Ohjaus: N
Levy: 3/5/H

81



RAILROAD TYCOON

Leikitkö lapsena junilla? Oletko aina halunnut olla junankuljettaja? Microprose, simulaattorien kuningas, tehnyt sopivan pelin sinulle. Tosin Railroad Tycoon ei pelkästään pistä sinua soittamaan junan pilliä, vaan lastaa harteillesi kaiken rautatieyhtiön johtamiseen kuuluvan.

Vaikeusasteen ja pelialueen valitsemisen jälkeen pelaajalle annetaan 1.000.000 rahayksikköä, joilla pitää rahoittaa uusi rautatie. Pelaaja voi rakentaa Amerikan itä- tai länsirannikolla, Englannissa tai Euroopassa. Amerikassa peli alkaa 1800-luvun puolestavälistä, Englannissa 1800-luvun alkupuolelta ja Euroopassa 1900-alusta.

Ensin pitäisi löytää kaksi isoa kaupunkia tarpeeksi läheltä toisiaan. Sitten tutkitaan kaupunkien välistä maaperää ja suunnitellaan halvin mahdollinen reitti kaupunkien väliin. Tässä pitää ottaa huomioon, että matkustajat maksavat sitä enemmän, mitä nopeammin he pääsevät kaupungista toiseen. Kaikki mutkat ja nousut hidastavat junan matkantekoa ja kiristävät matkustajien hermoja. Rahti, kuten teräs ja hiili, ei välitä, vaikka matka kestäisi tuplasti.

Kun reitti on valittu, rakennetaan kaupunkeihin asemat ja aletaan tehdä rataa asemien väliin. Aseman rakennuspaikka kannattaa valita tarkoin, siten voi säästää jopa 100.000 rahayksikköä. Jokaisella asemalla on kokonsa mukainen vaikutusalue. Tällä alueella olevat ihmiset ja yhtiöt käyttävät rautatien palveluja hyväkseen. Tavoite on saada mahdollisimman paljon väkeä mahdollisimman pienen aseman vaikutusalueelle.

Kun rata on valmis, pitää ostaa juna. Vuodesta riippuen tarjolla on halvoista ja hitaista nopeisiin ja kalliisiin juniin. Matkustajia kyydittettäessä nopeus on tärkeintä. Lastia kuljetettaessa ei tärkeää ole vauhti vaan voima, sillä rahdista menee vakiomaksu. Tehoton juna nimittäin hidastuu melkein pysähdyksiin asti pienessäkin mäessä, jos sillä on iso lasti terästä, kun taas vahva juna vääntää väkisin saman mäen tasaisella nopeudella.

Kassan täytyttyä sopivasti on aika rakentaa lisää rautatietä seuraavaan kaupunkiin ja pian täytyy ostaa toinen juna. Ja kolmas. Ja neljäs. Kun junia on monta, alkaa aikataulujen ja reittivalintojen tärkeys korostua. Ei myöskään ole mitään järkeä kuljettaa toiseen suuntaan tyhjää junaa. Niinpä kannattaa tutkia, minkälaista rahtia pääteasemalta on tulossa takaisinpäin ja vaihtaa junan vaunut uudelle rahdille sopivaksi. Vaunujenkin vaihto maksaa tietysti.

Jonkin ajan kuluttua rautatie pyörii melkein itsekseen aivan hyvin, pieniä muutoksia täytyy tehdä aika ajoin, mutta muuten rahaa tulee ihan mukavasti. Railroad Tycoonissa pelaaja ei voi koskaan huokaista ja vain katsella asemalta toiselle puuskuttavia junia. Pitää huolehtia, että kilpailijat eivät pääse ostamaan osake-enemmistöä rautatiestä. Osakekeinottelu on nopea, mutta vaikea tapa ansaita rahaa. Kilpailevat rautatiet voivat myös sumputtaa pelaajan pienelle alueelle, toisen radan yli kun omaa rataa ei voi vetää.

Siinä oli vasta pieni ripaus Railroad Tycoonista. Mainittakoon, että pelaajan täytyy koordinoida raaka-aineiden kuljetukset siten, että niistä voidaan toisella paikkakunnalla valmistaa jotain. Silloin peli alkaa mennä todella vaikeaksi, mutta samalla myös entistä mielenkiintoisemmaksi.

Railroad Tycoon hukkaa suurimman osan VGA:n 256 väristä ja käyttää vain 16 värin näyttöä. Silti peli näyttää aivan hyvältä. Musiikkia ei alkumusiikkia lukuunottamatta ole nimeksikään, mutta jonkinlaisia äänitehosteita silloin tällöin. RT tukee AdLibiä ja Rolandia, mutta Rolandin paremmat äänet menevät aika lailla hukkaan. Hiiriohjaus toimii moitteettomasti ja mukavasti.

Railroad Tycoon on ehkä hieman omituinen veto Microproselta, ainakin siltä aluksi tuntuu. Käsikirjan pikaisen lukaisun jälkeen (puolitoista sataa sivua, englanniksi) peli alkaa kiinnostaa kummasti, koska siitä löytyy syvyyttä enemmän kuin mistään muusta 'Prosen pelistä. RT tarjoaa harmaille aivosoluille enemmän tekemistä kuin sata tuhatta ammuskelupeliä yhteensä, eikä tuo ole haukkumista, kun katsoo nykyisin julkaistavia pelejä.

Petri Teittinen

Microprose
390,-

Näyttö: C/E/V
Ääni: AdLib, Roland
Ohjaus: N/H
Levy: 5/H

96

BATTLECHESS

Missä valkoinen aloittaa aina (paitsi Eteläafrikassa)? No shakissapa tietenkin. Tämän pelin pyhät rituaalit ovat jo satoja vuosia ylväinä, pystyinpäin uhmanneet kaikkia muutoksia. Tähän asti. Nyt Bard's Taleista tuttu Interplay aivan kirjaimellisesti herättää shakin eloon tuoden mukaan seksiä, huumoria ja väkivaltaa.

Kuten me kaikki tiedämme pohjautuu Battlechess tunnettuun lautapeliin. Shakin säännöt selviävät "Maailman uskonnot" -kirjasta, joten keskitytäänpä tähän uusimpaan versioon.

Esitin joskus vaatimattoman toivomuksen shakista, jossa syöminen (tarkoittaa nappulan poistamista laudalta) olisi animoitu. No nyt jokainen nappula on upeasti elävöitetty ja kun kaksi nappulaa kohtaa seuraa kiva taistelu. Esimerkkinä mainittakoon kahden ratsun (knight in English) kohtaaminen, jolloin voittaja katkoo häviäjältä kaikki raajat, yksi kerrallaan, aivan kuten elokuvassa "Monty Python & Holy Grail". Animaatiota löytyy vielä useamman megatavun edestä, joten esimerkit loppuvat tähän.

Grafiikka on todella, todella hyvää ja löytyypä vielä sumeita digitoituja efektejä. Nappuloiden kuolema ja sen tuottamus vaihtuu aina sen mukaan mitkä nappulat kohtaavat, joten dramaattisia kuolinkohtauksia on ihan kiitettävästi. Kuulemma Battlechess myös pelaa hyvin, joten ilo ei rajoitu vain näytöksestä nauttimiseen. Shakkiin vakavasti suhtautuvat voivat vaihtaa ruudun sisällön normaaliksi elottomaksi kaksiulotteiseksi laudaksi, jos pyhäinhäväistys käy kestämättömäksi.

Ihmetyttää vain kenelle Battlechess on suunnattu. Peliä harrastamattomat pelaavat muutaman kierroksen grafiikan lumoissa, mutta shakki on shakki vaikka grafiikassa paistaisi. Shakki-Matit taas vihastuvat huumorin yhdistämisestä pyhään harrastukseensa ja minäpoika en ristinollasta luovu.

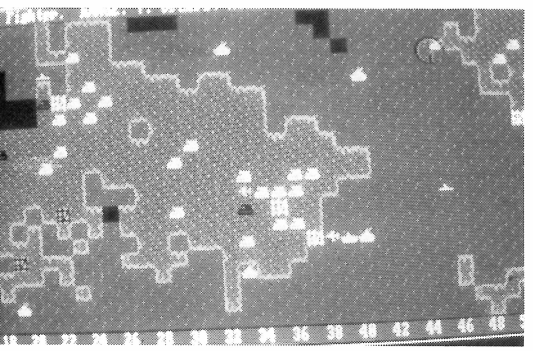
Nnirvi

Electronic Arts
290,-

Näyttö: C/E
Ohjaus: N/H
Levy: 5/H

89

EMPIRE



Pitkä taistelu on pian ohi. Vexteenien imperiumi rajoittuu pääsaarta lukuunottamatta vain pariin kaupunkiin ja laivastoa ei enää ole. Taistelulaivojen Niko Nirvi I—IV saattama maihinnousuryhmä etenee vakaasti kohti voittoa. Ja tietysti, kun kaikki kynnelle kykenevät yksiköt on suunnattu vexteenien päänmenoksi, teittisien armeija ilmestyy kuin tyhjästä ja massiivisten lentueiden voimalla niittää armeijaa kuin heinää.

Tähtilaivaston operaatio Isoveli: teknisesti edistyneille planeetoille lasketaan iskujoukko, joka planeetan luonnollisia resursseja käyttäen alkaa rakentaa armeijaa ja vallata planeettaa Liiton nimeen. Valitettavasti idea on niin hyvä, että Krellanit ja Zaldronitkin aloittavat vastaavan.

Empire on strategiapeli, jossa avainsana on kaupunkien valtaaminen ja niiden valjastaminen sotajoukon kasvattamiseen. Vallatun kaupungin voi määrätä tuottamaan armeijoita, lentokoneita tai laivoja, joita löytyy sukellusveneistä taistelulaivoihin. Yksiköillä on eroja. Armeijat ovat ainoita, jotka liikkuvat maalla ja täten myös ainoita, jotka voivat vallata kaupunkeja. Kuljetusalukset on tarkoitettu armeijoiden kuljettamiseen yli aavojen ulapoiden ja lentotukialukset tekevät saman lentokoneille.

Muihin strategiapeleihin verrattuna on Empire todella yksinkertainen oppia ja pelata. Vitsi piilee siinä, että tästä huolimatta (tai johtuen) Empire aiheuttaa pelihimoa ennennäkemättömästi.

Empiren pelaaminen sujuu mukavasti joko hiirellä tai näppäimistöllä, eikä ohjekirjaa tarvitse juuri muuhun kuin tunnussanatarkistuksen läpäisyyn. Erikoisuutena kolme pelaajaa voi ottaa mittaa toisistaan pelaajan haluamissa ihminen-kone-suhteissa, mikä antaa huomattavaa potkua peliin. Onpa mukana PBM-optiokin, jolloin kone antaa pelaajan pelailla jonkin aikaa, kunnes tilanne tallentuu levylle ja toimitetaan toisille pelaajille. Modeemi- tai piuhaoptiota ei valitettavasti löydy. Levyllä on valmiina tukku taistelutantereita, ja jos niihin kyllästyy on aina mahdollisuus itse tehdä lisää.

Uskokaa tai älkää, Empire on uskomaton peli ja pakko-ostos jokaiselle hiukankin strategisuuteen taipuvaiselle pelihenkilölle. Sen voin todistaa näin pari vuotta peliä pelattuani, hallelujaa.

Kenraali Nirvi

Interstell
120,-/290,-

Näyttö: C/E
Ohjaus: N/H
Levy: 3/5/H

98

SECOND FRONT

SSI on opittu tuntemaan tasaista tahtia ilmestyvistä ja yleensä myös laadukkaista strategiapeleistään, eikä firma petä PC-pelureita tälläkään kertaa.

Strategisia taisteluja käydään tällä kertaa Natsi-Saksan ja Venäjän välillä, ja varsinainen juoni perustuu vuonna 1941 Saksan käynnistämään operaatio Barbarossaan, jonka avulla Hitlerin oli tarkoitus mm. vallata Moskova ja Stalingrad.

Pelaaja valitsee lähtöasetelmansa neljästä mahdollisesta, joita ovat Campaign 1941 tai -42, Moskova ja Stalingrad. Sitten lohkaistaan lähes koko Itä-Euroopan kattavasta kartasta parhaiten valittuun skenaarioon sopiva palanen.

Karttaa voi katsella kahdessa eri skaalassa: kaikki tarkkaa strategiaa vaativat tilanteet on hyvä hoitaa yksityiskohtaisemmalla osalla, kun taas laajemman alan näyttävä kartta soveltuu yleissilmäyksen luomiseen ja laajemman strategian miettimiseen. Yksinkertaisuudessaan kartta on pienen pelaamisen jälkeen suhteellisen selkeälukuinen, vaikka alussa ilkeän pienet karttasymbolit saattavatkin tuoda mieleen optikoiden näöntarkastustaulun.

Saksalaista roolia pelaava pelaaja saa komennukseensa hieman yli 150 divisioonaa, kun vastaavasti neuvostodivisioonien lukumäärä kohoaa yli kahden sadan. Jokaisesta divisioonasta on luonnollisesti tarjolla yksityiskohtaisempaa tietoutta aina yksittäisiin tankki-, jalkaväki- ja lentokoneosastoiden statuksiin kansallisuudesta riippumatta. Edelliskierroksen voitot ja tappiot nähdään jokaisen pelikierroksen päätteeksi.

Second Frontin pelattavuus on hyvä, vaikkakaan se ei pidä sisällään hiiritukea. Pelaamiseen tarvittavia näppäimiä ei kuitenkaan ole monta.

Pelaajien lukumäärä saa vaihdella nollan ja kahden välillä. Tietokone tarjoutuu nöyrästi tuuraamaan kumpaa tahansa puolta valinnan mukaan. Tietokone on kohtalaisen vaikea pelikumppani, joten ainaisiin tappioihin tylsistyneenä voi antaa koneen pelata itseään vastaan ja hahmottaa samalla voittoisaa taktiikkaa. Tietysti myös kahden pelaajan peli on mahdollinen ja jostain kumman syystä myös mielenkiintoisin.

Noin yleisesti ottaen Second Front ON strategiapelinä melko tavanomainen, vaikka pelin mainostekstit muuta sanoisivatkin. Oikeastaan ainoa, missä peli hakkaa monet kilpailijansa, on sen yksityiskohtaisuus. Ehkäpä juuri pikkuseikat saavat SF:n kohoamaan hylsyn verran kilpailijoidensa yläpuolelle.

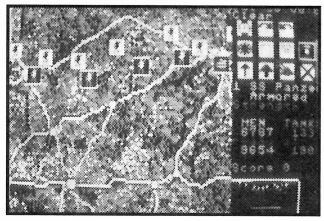
Toni Hakala

SSI
350,-

Näyttö: C/E
Ohjaus: N
Levy: 5/H

82

PATTON VS. ROMMEL



Tykkien jyskettä... Panssarien kolinaa... KK:n jäkätystä ja tuskaa. Operaatio Cobra.

25.7.1944 liittoutuneet laukaisivat amerikkalaiselta sektorilta valtavan hyökkäyksen. Jo valmiiksi murtumispisteessä olevat saksalaisjoukot yksinkertaisesti luhistuivat hyökkäyksen edessä. Mitä jos Rommel mokasi? Mitä jos Rommel ja Patton olisivat tavanneet toisensa taistelussa? Mitä jos? Pystytkö pidättämään liittoutuneita ja lyömään heidät takaisin? Vai kykenetkö iskemään saksalaisten rintaman hajalle vieläkin perusteellisemmin? Vai onko koneen ääressä kaksi yhtä tyhmää tolloa jotka eivät pysty tekemään toisilleen kuin pientä kiusaa...

Patton versus Rommel on hienosti tehty peli. Oppiminen ei voi tuottaa pahemmin vaikeuksia kenellekään selkeän ikonijärjestelmän ansiosta. Aloittelijoilla on vieläkin helpompaa: ei ole edes ikoneita, vain yksinkertainen yksikköjen liikuttaminen.

Ikoneita ei ole monta, mutta niiden avulla voi yksiköitä hallita tehokkaasti: kolme erilaista hyökkäys- ja puolustusmoodia, 45 asteen kääntyminen, tiemoodi ja odotus. Siinä kaikki. Ei pitäisi olla vaikeaa.

Pelaaminen on vaivatonta, ei pelkästään ikonien ansiosta. Kaikki toiminnot tapahtuvat tikun kautta, joten näppäimistöä ei tarvitse kurkotella. Kuvaruudulla näkyy kerrallaan vain osa pelialueesta, mutta alhaalla olevan pikkukartan avulla on helppoa liikuttaa kuvaruutua halutun alueen ylle.

Peli on kaikin puolin siisti ja hyvä. Tausta on hieman poikkeavan näköinen totutusta, ilmeisesti digitoitu suoraan kartasta.

Jukka O. Kauppinen

Electronic Arts
290,-

Näyttö: C/E
Ohjaus: N
Levy: 5/H

87

B-24

Simua odottaneet kokevat karvaan pettymyksen ladatessaan B-24:n. SSI:n käsistä on jälleen lähtenyt varteenotettava strategiapeli, joka ei vaadi niin suurta opiskelua kuin tavallisesti.

Pelaaja saa B-24 Liberator -pommittajan ohjaimet käsiinsä ja pääsee johtamaan pommituslentoja Romaniassa sijaitsevaa Natsi-Saksan tärkeintä öljyntuottajaa Ploestia vastaan. Eikä homma ole helppo, siitä pitävät huolen 19 vaarallista tehtävää ittulen, hävittäjien ja moottorivaurioiden riepoteltavana.

Lyhyt tehtävänkuvaus voisi olla seuraavanlainen: lentoonlähtö, nousu 2000—3000 jalan välille odottamaan laivueen kokoontumista, lennetään saattohävittäjien tapaamispaikalle, noustaan pommituskorkeuteen ja lennetään kohteelle, pudotetaan pommit ja palataan kotiin.

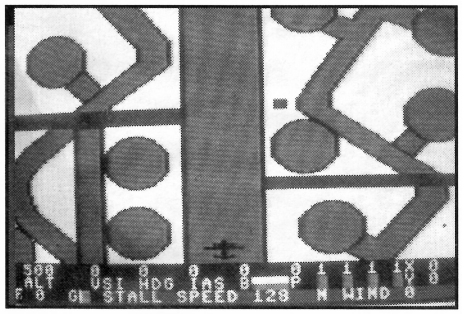
Pelistä on koetettu tehdä mahdollisimman realistinen. Vaikka toteutus hieman hämääkin (kone nähdään ylhäältäpäin), on siinä onnistuttu hyvin. Koneen ohjaaminen on tikun varassa, kun muut toimenpiteet ovat näppäimistöllä. Peli toimii reaaliajassa, mutta sitä voi nopeuttaa jopa 60-kertaiseksi, mikä ilahduttaa pelaajia etenkin tylsillä matkalennoilla kohteisiin.

Pelialue on koostettu ruuduista, joiden läpimitta on 10 mailia, yksi kerrallaan on näkyvissä ruudulla. Tämä aiheuttaa pientä päänvaivaa välillä, kun koneen on pysyttävä ruudulla, ja viereinen ruutu on vuoristoa, johon kone törmää harhauduttuaan ulos ruudusta. Toisaalta ruutujako on erinomainen tapa suunnistaa ja kohdata saattohävittäjät, aivan toista kuin suunnistaa radiomajakoiden avulla.

Pelin ulkonäkö ei ole mitenkään erikoinen tai poikkeava yleisestä strategiapelien stantardista eli karu mutta käytännöllinen.

Ei B-24:ssä pahemmin haukuttavaa ole. Toisaalta, itse en myöskään pahemmin jaksanut innostua. Peli ei ole missään nimessä huono, päinvastoin. Osittainen tikkuohjaus saattaa miellyttää nuorempiakin pelaajia, vaikka runsaat näppäintoiminnot ovat vuorostaan esteenä. Joka tapauksessa, B-24 on pelaamisen arvoinen ja haastava.

Jukka O. Kauppinen



SSI
290,-

Näyttö: C/E
Ohjaus: N
Levy: 5/H

84

STELLAR CONQUEST

Lyhyestä virsi kaunis: Kun Maan avaruuslaivasto poistui 2230 Kiffrynin Kissojen tähtisikermästä, jäi paikalle kaksi toisilleen vihamielistä ryhmää, kapitalistinen Liiga ja kommunistis-kristillinen Ihmisten Pyhä Tasavalta. IPT pitää tietysti ahnetta kauppiasryhmittymää roskana jumalan silmässä ja julistaa pyhän sodan. Liigalla on muutama vuosi aikaa varustautua, ennen kuin taistelu alkaa...

Siinä perustilanne SSI:n Stellar Conquestista, joka tarjoaa pelaajalle tai useammalle mahdollisuuden kokeilla, josko kapasiteetti riittää hallitsemaan kaikkea niin siirtokuntapolitiikasta tuotannon kautta avaruustaisteluihin. Pelissä voi valita lyhyistä harjoitteluskenaarioista aina täysimittaiseen vuosikymmeniä kestävään kampanjaan.

Pelijakso on neljännesvuosi ja jakaantuu kolmeen vaiheeseen: raaka-aineiden optimaalinen jako ja tarviketuotanto, alusten liikuttelu ja taistelu, sekä tietokoneen ohjaama vaihe, jossa lasketaan muun muuassa voittopisteet.

Stellar Conquest on erittäin mielenkiintoinen peli, niin kuin avaruuteen sijoittuvat strategiapelit usein pakkaavat olemaan. Pelaaminen sujuu mukavasti hiirellä, ei tosin niin sujuvasti kuin voisi. Grafiikka on tarkoituksenmukaista ja selvää.

Pelissä on monia erikoisen hyviä puolia, esimerkiksi erikykyiset laivastokomentajat, joiden kyvyt selviävät vasta taistelussa, ja etenkin mahdollisuus itse suunnitella voittamattoman laivastonsa alustyypit. Tämä onkin tärkeää, sillä edes James Kirk ei pärjäisi Sopwith Camelilla edes klingonien Bird of Prey -luokan alusta vastaan.

Negatiivista pelissä on lähinnä se, että todella hiuksia nostattavia tilanteita on kovin vähän, koska tietokone ei pelaa erikoisen luovaa peliä, vaan tyytyy pelaamaan varman päälle. Ja erikoisen iso miinus on sekava ohjekirja, jonka saa tavata moneen kertaan, ennen kuin aivoissa alkaa aamu sarastaa. Peliä olisi myös parantanut mahdollisuus luoda sattumanvaraisia tähtisikermiä.

Joka tapauksessa avaruuteen sijoittuvat strategiapelit ovat aina enemmän kuin tervetulleita.

Nnirvi

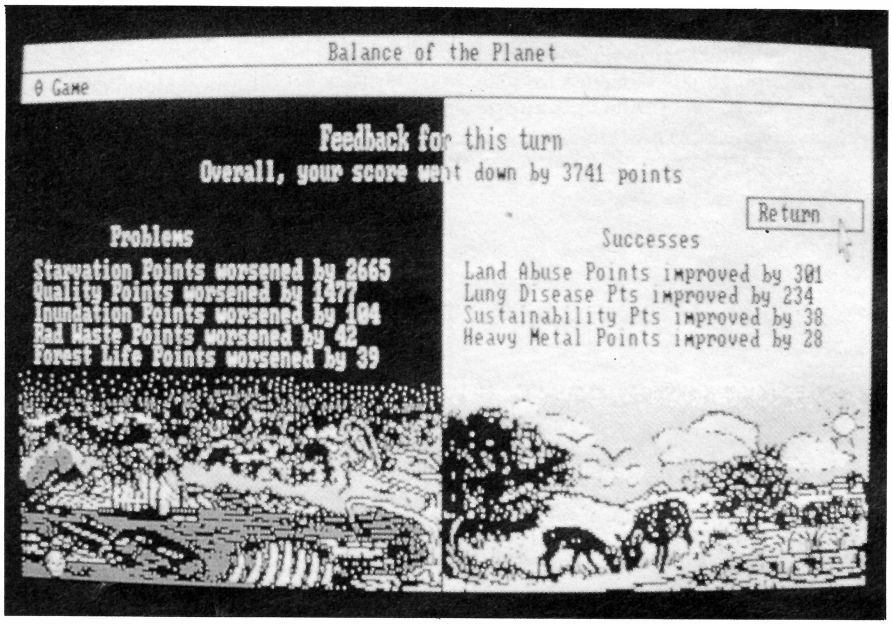
SSI
290,-

Näyttö: C/E/H
Ohjaus: N/H
Levy: 3/5/H

80

Todellinen kauhupeli

BALANCE OF THE PLANET



Chris Crawford on pitkän linjan peliohjelmoija, joka on laatinut sellaisia klassikoita kuin Eastern Front ja Excalibur. Lisäksi hän on kirjoittanut yhden alan perusteoksista eli The Art of Computer Game Designin. Nyt hän on kuitenkin päättänyt ravistella pelimarkkinoita räväkämmin kuin koskaan ennen.

Balance of the Planet sijoittaa pelaajan Maa-nimisen planeetan ylimmäksi johtajaksi Herran Vuonna 1990. YK on lopultakin huomannut, millaisessa suoritustilassa koko planeetta on, ja luopunut pyrkimyksistä päästä poliittiseen kompromissiin. Politikointiin ei ole enää aikaa, ja ratkaisumallina on pelaajan harjoittama 'valistunut' itsevaltius.

BotP:ia on vaikea pelata ahdistumatta. Mitä tahansa pelaaja yrittääkin, seuraavat vuosikymmenet tuovat tullessaan entistä pahempia ympäristö- ja sosiaalisia ongelmia. Kuten Crawford pelin ohjeissa toteaa: 'Olet perinyt vanhemmiltasi todella huonossa jamassa olevan planeetan.' Mihin on kadonnut huoli siitä, millaisen planeetan **me** jätämme jälkeläisillemme?

Toki pelaaja voi yrittää vaikuttaa verotusten, tukiaisten ja määrärahojen avulla asioiden kulkuun, mutta kehitystä on hyvin vaikeata kääntää — esimerkiksi tänä päivänä ilmaan lasketut freonit tekevät tuhonsa vasta joskus lähellä ensi vuosisadan puoliväliä.

Toinen ongelma seuraa ihmisten jatkuvasta sikiämisestä ja kulutuskysynnästä: heti kun ympäristön kehityksen saa johonkin järjestykseen, ihmisten elinolot alkavat heiketä energiakriisin, nälänhädän ja kulutustavarapulan seurauksena. Eräs BotP:in kummallisuuksista on muuten täydellinen ehkäisystä vaikeneminen. Perhesuunnittelusta sentään puhutaan, mutta Amerikoiden markkinoiden rumaa sanaa 'ehkäisyväline' ei pelistä löydy.

Todellinen opetusohjelma

BotP toimii ruutupohjaisesti. Jokainen näyttöruutu sisältää tietoa jostakin kriittisestä aiheesta kuten happosateista tai eroosiosta tai tulvakuolemista tai maakaasun verotuksesta tai ... Kuhunkin aiheeseen vaikuttavat syyt ja seuraukset on lueteltu näytön reunassa, ja käyttäjä voi tämän luettelon kautta siirtyä katsomaan, miten happosateet vaikuttavat esimerkiksi metsien tuhoutumiseen, josta ruudusta päästään edelleen katsomaan, miten metsien tuhoutuminen vaikuttaa maailman geenivarannon supistumiseen jne.

Näyttöruudut muodostavat itse asiassa syiden ja seurausten verkon, jossa pelaaja yrittää pinnistellä löytääkseen todellisia ratkaisuja. Pitkien syy-seuraussuhteiden lopusta voi lopulta löytyä jokin tekijä, johon pelaaja voi vaikuttaa, kuten ydinenergia- tai puu-uunivero tai perhesuunnittelumäärärahat. Toisessa päässä ketjua lasketaan tuloksia, pisteitä siitä, kuinka moni ihminen harjoitetun politiikan tuloksena kuolee, kuinka moni metsähehtaari tuhoutuu, kuinka moni eläinlaji katoaa...

Hyvä esimerkki peliin pannusta ajatustyöstä ja sen tarkkuudesta on ruutu, jossa arvioidaan katolta putoamalla kuolleiden ihmisten määrää. Aurinkoenergia talojen katoilla sijaitsevine säännöllistä huoltoa kaipaavine laitteineen on nimittäin kuolemantapauksina kilowattia kohti laskettuna varsin vaarallinen energianmuoto.

Itse asiassa BotP on oiva esimerkki vuorovaikutteisesta opetusohjelmasta, joka sisältää itsessään opetettavan tiedon rakenteen. Peliä pelatessaan alkaa oivaltaa, miksi asiat ovat menossa pieleen, ja itse yrittäessään alkaa tajuta, miksi niille on niin vaikea tehdä mitään.

Vaihtoehtoisia lähestymistapoja

Mikäli pelaaja jollakin ilveellä onnistuu pelastamaan Maapallon meiltä itseltämme, ei peli vielä siihen lopu. Koska Crawford tiedostaa oman elämänasenteensa heijastumisen BotP:iin, hän on luonut peliinsä vaihtoehtoisia arvojärjestyksiä, joiden pohjalta peli voidaan yrittää ratkaista. Jokin arvojärjestys painottaa ydinvoiman siunauksellisuutta, toisen mielestä koko ekokatastrofihömpötys on humpuukia jne. Toki hän myöntää, että hänen asenteensa ovat edelleen läsnä ohjelmakoodin sisältämissä laskentamalleissa, mutta on hän edes yrittänyt.

Pelaaja voi myös itse laatia oman arvomaailmansa mukaisen mallin, johon hänen saavuttamiaan tuloksia suhteutetaan. Esimerkiksi Linkolan mallissa kuolleille ihmisille ei annettaisi painoarvoa, mutta onnekkaille eloonjääjille jäävän Maapallon laadulle kyllä. Karmea ajatus, mutta onko kohta enää muita vaihtoehtoja?

Jyrki J. J. Kasvi

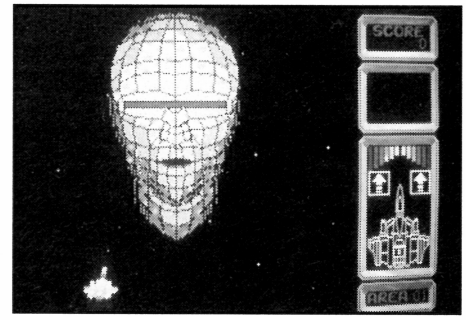
Mindscape 450,-

Näyttö: Roland MT-32,
Ääni: C/E/V/M
IBM Music Cards
AdLib
Ohjaus: N/J
Levy: 3/5/H

90



SILPHEED



Silpheed on Sierran seikkailupeleihin tottuneelle outo ilmestys: aivan rehellinen ja suoraviivainen ammuntapeli. Tämä on sinänsä uutta, sillä PC:tä ei ole liiaksi asti siunattu tuhoamispeleillä, mikä johtunee osittain siitä, että jokin sivu- tai pystysuuntaan vierivä ammuskelupeli on PC:n kovon huomioonottaen kova pähkinä purtavaksi.

Japanilaissuunnittelijat ovatkin pistäneet koko perusidean uusiksi siten, että PC:lläkään pelin toteutus ei ole liian vaikeaa. Tausta ei vieri mihinkään, vain alukset viipottavat reunasta toiseen. Jottei tämä idea sortuisi vanhoihin kliseisiin, on pelialuetta ikäänkuin kallistettu kolmiulotteisesti. Vihollisalukset kasvavat tullessaan kohti ruudun alareunaa ja vastaavasti pelaajan oma alus pienenee noustessaan kohti yläreunaa.

Näitä uusia innovaatioita lukuunottamatta Silpheed on varsin tavanomainen ammuskelupeli. Tuhoamalla vihollisia saa kerättyä kapseleita jotka sisältävät bonuspisteitä, lisäaseita, lisäsuojakenttiä ja muuta vastaavaa. Joidenkin kenttien taustana on tavallisen tähtimaiseman sijasta animoitu planeetan pinta. Grafiikka on omituista vektorigrafiikan ja spritegrafiikan sekoitusta. Ruudulla liikkuvat mömmöt vipeltävät vilkkaasti paikasta toiseen kuin spritet ikään, mutta näyttävät olevan vektoreilla tehtyjä. Pääasia että homma toimii.

PC:n yksiääninen äänipiiri ei taaskaan hätkäytä, mutta Sierralle tyypilliseen tapaan peli tukee joitain musiikkikortteja, jolloin auraalinen nautinto on aivan eri luokkaa kuin se korviaraastava piipitys. Silpheed pelaa nopeasti ja miellyttävästi, ja onkin PC:n parhaita räimimispelejä. Se on paljon sanottu se.

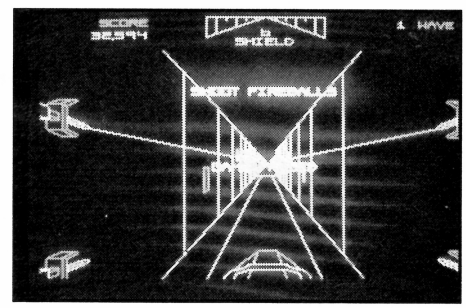
Petri Teittinen

Sierra On-Line
350,-

Näyttö: C/E
Ääni: AdLib
Ohjaus: N/J
Levy: 3/5/H

82

STAR WARS



George Lucasin -78 ohjaama klassinen avaruusseikkailu on poikinut paitsi rahaa, jäljittelijöitä ja jatko-osia myös todella mainion kolikkopelin, joka oli aikoinaan raskaassa vastuussa henkilökohtaisen budjettini turhista, mutta isoista menoeristä. Koska Star Wars kuuluu uuteen länsimaiseen mytologiaan siinä kuin Star Trek (nomen est omen), siirrytäänpä peliin.

Star Wars keskittyy elokuvan loppuhetkiin, jossa Kapinaliiton X-siipiset hävittäjät tekevät itsemurhahyökkäyksen kohti kuun kokoista Kuolontähteä. Ensin tuhotaan Imperiumin TIE-hävittäjiä, sitten lennetään pitkin Kuolontähden pintaa lasertorneja ampuen ja lopuksi tehdään kujanjuoksu pitkin ahdasta ja esteitä täynnä olevaa käytävää, jonka lopussa lasautetaan fotonitorpedot jäähdytysaukosta sisään eli kuuluisa "Use The Force, Luke" -kohtaus (vai kuuluko lause Luken yritykseen olla lemmekäs prinsessa Organanan kanssa?) Vaivan tuloksena Kuolontähti räjähtää. Tätä ympyrää toistetaan niin kauan kuin suojakilpien teho riittää. Yksinkertaista mutta lumoavaa toimintaa.

Koska Star Wars on toteutettu vain viivoin hahmotetulla vektorigrafiikalla, pystyy se emuloimaan PC:n tasoisessa konessa varsin tarkkaan alkuperäistä kolikkoautomaattia, vaikka piippi vähän häiritseekin. Hiiri ohjausvälineenä on melkein yhtä hyvä kuin originaali lentokoneohjain, ja tuloksena on klasssinen tietokonepeli klassisesta kolikkopelistä.

Voima olkoon kanssani, niinkuin myös teidän kanssanne. Aamen.

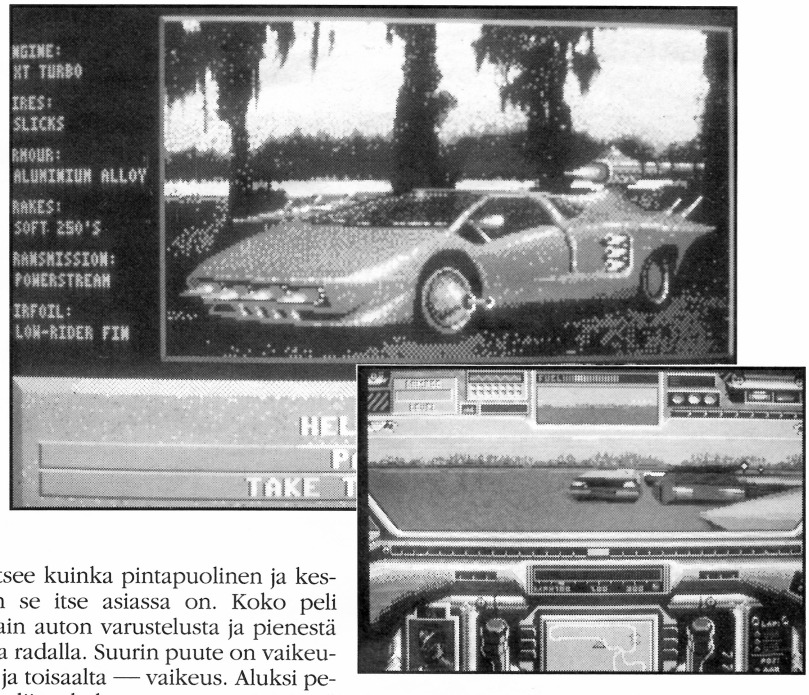
Nnirvi

Domark
240,-

Näyttö: C/E
Ohjaus: N/J/H
Levy: 5

95

DEATHRACK



Ratkaisu ruuhkiin: ohjus.

Deathtrack on tulevaisuuteen sijoittuva autopeli Mad Maxin tyyliin. Pelaaja valitsee ensin auton kolmesta mahdollisesta, varustaa sen mitä rankimmilla aseilla ja puskureilla ja kaasuttaa yhdelle paristakymmenestä radasta kilpailemaan muutaman muun aivan yhtä hullun kuskin kanssa.

Idea on siis futuristinen autokisa. Voittaja saa palkinnoksi rahaa ja kunniaa, mitäs muuta. Kisan voittaa joko ajamalla ensimmäisenä maaliin tai vaihtoehtoisesti ainoana. Siksi autot varustellaan hurjilla ja monimutkaisilla asejärjestelmillä. Ainoa sääntö on, että sääntöjä ei ole.

Ajamisen ja ammuskelemisen lisäksi pelistä ei sitten paljon muuta löydykään, lukuunottamatta satunnaisia hämäräperäisiä tyyppejä, jotka tarjoavat rahaa jos pelaaja hoitelee sen ja sen kuskin pois pelistä seuraavan kisan aikana.

Pelin tekijä Dynamix on erikoistunut 3-D-vektorigrafiikkaan ja sellaisen ympärille tämäkin peli rakentuu. Peli on kuvattu auton sisältä, kuskin paikalta. Maisema on ankea ja rata kiemurtelee kuin merisairas käärme auton alla. Mittaristossa on normaalien mittarien lisäksi erilaisia tietoja asejärjestelmien tiloista ja varoittaapa se myös kohti tulevista ohjuksista ja muista epämiellyttävistä yllätyksistä.

Tuulilasiin heijastuu välillä tietoja muista kilpailijoista ja kisan edistymisestä, sekä erilaisia tietokonenäyttöjä, pääasiassa aseiden tähtäimiä ja etäisyyslukemia. Alkuvaikutelma on siis todella upea.

Vasta kun peliä alkaa oikein tosissaan pelata, havaitsee kuinka pintapuolinen ja keskeneräinen se itse asiassa on. Koko peli koostuu vain auton varustelusta ja pienestä huristelusta radalla. Suurin puute on vaikeuden puute ja toisaalta — vaikeus. Aluksi peli on aivan liian helppo, auto pysyy tiessä kuin liimattu, eikä rattiin tarvitse liiemmin edes koskea. Kun joku toinen auto ilmaantuu tähtäimeen, painaa vain tulitusnappia ja se siitä. Mutta sitten kun peliin tulee vaikeutta (myöhemmillä tasoilla), niin sitä tulee kerralla aivan liikaa. Auto räjähtää alta aikayksikön ja turhautuneisuus valtaa alaa.

Deathtrack on hieno idea, mutta sitä olisi voinut viedä paljon paljon pidemmälle. Tällaisenaan peli ei ole siihen upotetun rahamäärän arvoinen.

Petri Teittinen

Activision
295,-

Näyttö: C/E/V
Ohjaus: N/J
Levy: 3/5/H

69

AIRBORNE RANGER

Heittäydyn pimeyteen. Laskuvarjoni avautuu ja laskeudun pehmeästi. Kätken varjoni, kerään aseeni ja tarkistan kartasta sijaintini. Askeleita! En halua kertoa koko maailmalle olemassaolostani, joten tarraan veitseeni ja toimin salamannopeasti. Kirrk! "Joko minä tai sinä, kaveri!" totean ex-vartijalle ja juoksahdan raunioiden sekaan.

Ryömin varovasti kohti maalialuetta. Yht'äkkiä rasahtaa konekivääri sarja ja tunnen iskun olkapäässäni. Tempaisen singon selästäni ja lasautan LAW-raketin kohti suuliekkejä. Bunkkeri on poissa, mutta tilalle tulee legioona metelin hälyttämiä sotilaita.

Rynkkyni säestäessä laulan Tähtilippua, muistelen äidin omenapiirakkaa, nakkelen sirpalekranaatteja ja alan olla pessimistinen josko koskaan edes näen koko pumppuasemaa. Mutta minä olen Ranger, Yhdysvaltain armeijan valiosotilas ja vain kuolema, jos sekään, voi minut pysäyttää.

Airborne Ranger merkitsee uutta aluevaltausta Microproselle. Simulaattoreistaan tunnettu ja rakastettu ohjelmatalo on nyt tehnyt ensimmäisen arcadepelinsä. Vaan eipä ole Microprosen näkemys toiminnasta sama kuin kevyempien ohjelmatalojen.

Ranger muistuttaa karkeasti ottaen mitä tahansa ammuskelupeliä. On erilaisia aseita, yksi mies armeijaa vastassa ja tehtävä. Siihen ne samankaltaisuudet jäävätkin, sillä Airborne Ranger painii huomattavasti raskaammassa sarjassa.

Tehtäviä ensinnäkin on kaksitoista, päämäärien vaihdellessa panttivankien vapautuksesta huippusalaisen lentokoneen kuvaamiseen. Laskuvarjojääkäri osaa ryömiä, kävellä ja juosta. Maastoa voi ja kuuluukin käyttää hyödykseen. Toisissa tehtävissä on oleellista, että vihollista ei hälytetä ennenkuin on liian myöhäistä.

Microprose on ympännyt peliin sellaista pikkutarkuutta että ei voi muuta kuin nostaa hattua. Itse asiassa pelin antama käsitys taistelusta on huomattavasti lähempänä totuutta kuin SA-INTin löperö näkemys.

Aseita on joka makuun. On CAR-15 Colt Commando -rynnäkkökivääri, sirpalekranaatteja, LAW-kertakäyttösinko rakennuksia tms. vastaan, muoviräjähdettä aikasytytinmineen ja veitsi hiljaiseen tappamiseen. Ampuminen on erittäin mukavasti toteutettu, sillä pieni tähtäin näyttää minne luodit, kranaatit tai singonammus lentää. Klassisen kahdeksan ampumasuunnan asemesta voi laskuvarjojääkäri ruputella 32 ilmansuuntaan.

Grafiikka on ihan mukavan näköistä ja erinomaisen toimivaa. Microprosen tyyliin mukana on 40-sivuinen opaskirja, joka kertoo kaiken mahdollisen niin pelistä kuin Rangereista yleensäkin. Koneen päälle sijoitettava näppäinkaavio kertoo mistä toiminnot löytyvät.

Airborne Ranger takuuvarmasti kiehtoo pelaajaa kuin pelaajaa. Se yhdistään aina tyydyttävän tappamisen juuri sopivaan aivonystyröiden rassaamiseen.

Nnirvi

Microprose
290,-

Näyttö: C/E
Ohjaus: N/J
Levy: 3/5/H

86

VIRUS

Viruksen peruskuvio on uskomattoman yksinkertainen: ulkoavaruuden viruksenkantajat ruiskuttavat pelaajan kotiplaneettaa punaisella viruskannalla ja pelaaja lentää Hovercraftillaan käyttäen lasertykkiä ja ohjuksia antibioottina. Erityyppisisiä vihollisia on hulppea valikoima.

Päinvastoin kuin perusidea toteutus onkin sitten monimutkainen: pelaaja lentää alustaan joka suuntaan vierivän mäkisen maaston yllä. Kuvakulma ei ole aluksen sisältä, vaan sen ulkoa, mikä ikään kuin vaikeuttanee asioita. Läikikkään maaston täyttävät puut, talot ja epämääräiset rakennukset. Hyppiipä vedessä joukko iloisia kalojakin, puhumattakaan ahvenen näköisistä merihirviöstä.

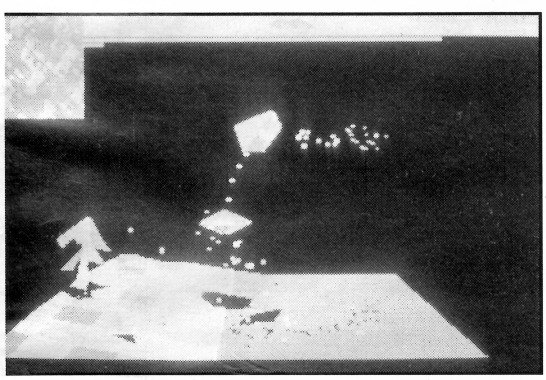
Grafiikkaa ei täysin voi arvostaa liikkumattomasta kuvasta, mutta livenä se kirvoittaa innostuneita "Jummi!"-huutoja vaikuttuneesta katsojakunnasta.

Virukseen on ympätty häkellyttävä määrä yksityiskohtia. Esimerkiksi alusten suihku näkyy kirjavana hiukkassateena ja loiskuttaa vettä matalalla lennettäessä, puut jäävät kytemään ja niin edespäin. Kannattaa mainita myös Brabenin omalaatuisesta huumorista, joka keskittyy varsin vahvasti Hi-Score-taulukkoon.

Viruksessa on tallella Zarchin kuuluisa hiiriohjausjärjestelmä, joka ajaa heikkohermoisimmat itkun parhaalle. Muutaman tunnin tiukan harjoittelun jälkeen alkaa arvostaa sitä vapautta minkä se tarjoaa.

Vaikka Virus periaatteessa onkin simppeli ammuskelupeli, on siinä sitä jotain, joka erottaa kuolemattomat klassikot rupuväännöksistä. Tee itsellesi palvelus ja hanki infektio jo tänään.

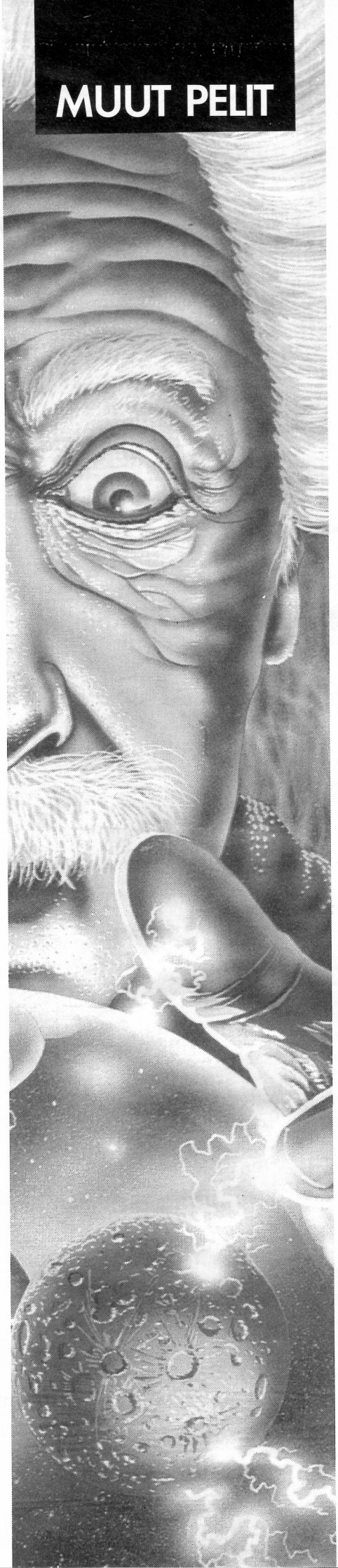
Nnirvi



Firebird
290,-

Näyttö: C/E
Ohjaus: N/H
Levy: 3/5/H

92



E-MOTION

Hiukkasfysiikan vallaton veijari, itse Albert E., on tempaistu suhteellisuusteorian tuolta puolen edistämään E-Motionin myyntiä.

Sormillalaskijoiden ei kannata kuitenkaan pelästyä, sillä E-motionin peli-idea on hämäävän yksinkertainen. Peli on kuin biljardi, jossa kööllä heilumisen asemasta ohjataankin suoraan palloa. Kentällä asuskelevat pallot pitää töniä yhteen siten että värit ovat samat. Eriväristen pallojen kohdatessa käy kuin huolimattomalle etelänmatkaajalle: syntyy uusia palloja. Tämä ei ole välttämättä huono asia, sillä toukka-asteella olevan pallon keräämällä saa lisäenergiaa. Valitettavasti pallojen lapsuus on erittäin lyhyt, ja pian saattaakin kenttä olla täynnä hilpeänvärisiä pallopopulaatioita. Ikävää, sillä seuraavaan kenttään pääsee vasta kun kenttä on kolattu.

Aikaa ei myöskään sovi haaskata, sillä pikkuhiljaa pallot siirtyvät kriittiseen tilaan ja räjähtävät. Täydellä energialla varustettu alus kestää kyllä yhden mojauksen.

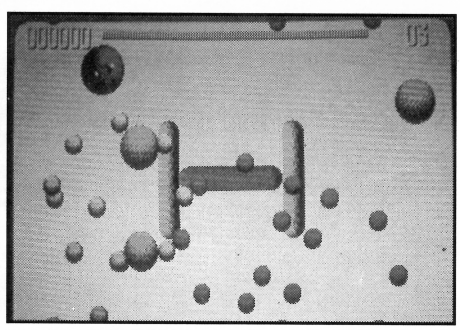
Varsinaista hupia aiheuttavat kentällä olevat esteet ja varsinkin se, että usein pallot on yhdistetty kumilangalla joko toisiinsa tai pelaajan alukseen. Ja siitäpä hauskaa tulee, niinkuin jokainen itse pystyy kuvittelemaan.

Hauskuutta tiputtaa pakko aloittaa peli aina alusta asti, mutta vastapainoksi löytyy kahden pelaajan mahdollisuus.

CGA-versio on, kuten arvata saattaa, ikäänkuin karu. EGAa jo katseleekin, kunhan jättää taustat väliin, mutta kaunis VGA sitten riemastuttaakin niitä joita riemastuttaa.

Password-option lisäksi jotain määrittelemätöntä E-motionista jää puuttumaan, mutta miljoonannen olennaisesti identtisen pompi/ammu/kerää-pelin ja biljardin vaaka- tahi pystysuoraan vierivän ampumispelin jälkeen E-motionin kaltaiset vaatimattomat, mutta ideaa sisältävät pelit maistuvat kummasti.

Nnirvi

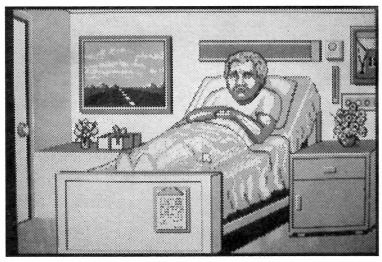


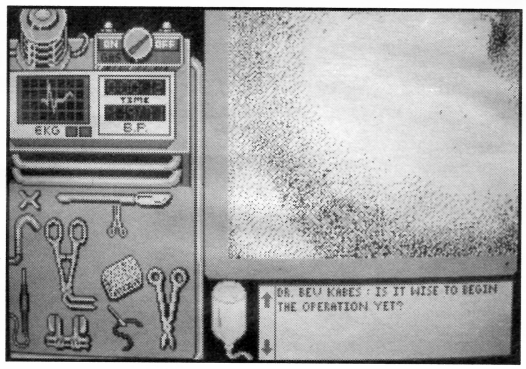
U.S. Gold
290,-

Näyttö: C/E
Ohjaus: N/J
Levy: 3/5/H

86

LIFE AND DEATH





Software Toolworks antaa jokaiselle mahdollisuuden leikkiä Vuoristosairaalaa. Pelaaja kannetaan väkisin leikkaussaliin, jossa hänen käsiinsä vedetään kumihansikkaat ja kouraan isketään skalpelli. Pöydällä odottelee nukutettu potilas. Siitä vain sitten leikkelemään peruskoulun biologian taidoilla.

LADin alussa pelaaja joutuu ensin tutkimaan potilaan painelemalla tämän vatsaa ja tilaamalla röntgenkuvan tai ultraäänitutkimuksen.

Tutkimusten perusteella pelaaja sitten suorittaa diagnoosin. Vaihtoehtoja ovat lääkitys, vuodelepo, passitus toiselle lääkärille tai viimeinen ja epämiellyttävin eli leikkaus. Muutaman tunnin pelin parissa räpeltäneenä voin sanoa, että jos diagnoosin tulos on leikkaussaliin siirtyminen, voi potilas-parka sanoa hyvästit elämälle, ainakin tämän kirurgin käsittelyn jälkeen. Peli on siis erittäin vaikea (eli realistinen, eivät leikkaukset oikeastikaan mitään lastenleikkiä ole).

PC-versio käyttää hyväkseen vain CGA:ta, joten värejä löytyy ainoastaan muutama. Tämä ei ole kovin kaunista, siitä alhaiset pisteet grafiikalle. Jos Software Toolworks onnistuu jonain päivänä putkauttamaan myyntiin version, joka käyttää EGAn 16 väriä, annan heti pari pistettä enemmän.

Musiikkia ei pelissä ole nimeksikään, mutta erittäin suurena plussana ovat samplet. Potilaan vatsaa painellessa kommentoi potilas välittömästi huudahtamalla, jos tohtori painaa kipeää kohtaa. Pelattavuus on aivan OK, koska kaikki toiminnot hoidellaan hiirellä. Skalpellin heiluttelu on sillä silkkaa iloa, joskaan potilaat eivät ole samaa mieltä.

Hyvä idea ja toteutus, mutta aivan liian vähän tekemistä, jotta peli jaksaisi kiinnostaa kovinkaan kauaa.

Petri Teittinen

Mindscape
290,-

Näyttö: C/E/V
Ohjaus: N/H
Levy: 3/5/H

75

TETRIS

Viimeinen asia, mitä Neuvostoliitosta voisi odottaa tulevan, on tietokonepeli. Näin kuitenkin kävi, ja syytä on neuvostorinnan röyhistyä, sillä Tetris on siirtynyt samaan myyttiseen sarjaan kuin Space Invaders ja Pac-Man.

Pienen pelikentän yläosasta tippuu yksi kerrallaan erimuotoisia palasia, joita saa liikutettua sivusuunnassa ja pyöriteltyä ympäriinsä. Pelissä on tarkoitus muodostaa koko kentän ylittäviä suoria rivejä sijoittamalla paloja sopiviin kohtiin. Kun tällaisen rivin saa syntymään, se poistuu ja muut rivit tippuvat alemmaksi. Näppärää, kun ottaa huomioon että peli päättyy jahka rivit ylettyvät ylimmälle riville.

Luettuna peli kiinnostaa suurinpiirtein yhtä paljon kuin puhelinluettelo. Pelaamisen lopettamiseen sitten tarvitaankin asiantuntija-apua. Työnantajia harmittavasti löytyy levyltä myös residenttiversio, jonka voi poksauttaa teksturin päälle ja pois nopeammin nipon pomon katsetta.

Tetris on käsite ja moderni klassikko, eikä yksikään kone saa olla ilman. Mutta senhän kaikki tietävätkin.

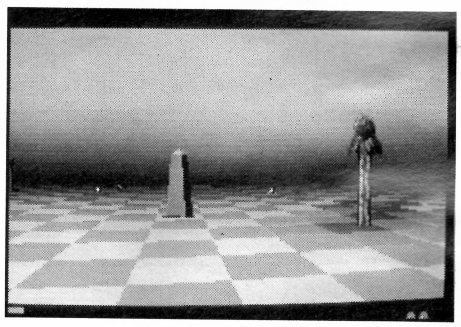
Nnirvi

Spectrum Holobyte
290,-

Näyttö: C/E
Ohjaus: N
Levy: 3/5/H

96

ARCHIPELAGOS



Jos jotakuta kiinnostaa, mitä tapahtuu kun Sentinel ja Virus menevät naimisiin, niin nyt sekin selviää. He saavat potran pojan (tai tytön), joka vahvan peligeneettisen perimänsä lisäksi osoittaa paljon omaakin ideapohjaa.

Archipelagon jokaisella 10 000 saarella on obeliski, joka täytyy tuhota. Obeliskin voi tuhota tuhoamalla saaren kivet, jotka saa tuhottua vain, jos ne ovat maayhteydessä obeliskiin. Ja näinhän ei suinkaan yleensä ole. Maan rakentaminen (ja disinfektointi) vaatii energiaa, jota saa paitsi absorboimalla kiviä myös energiaitiöitä.

Kaikki tämä olisi helppoa ja leppoisaa, jolleivat erilaiset puut levittelisi infektiota ja muutenkin hakeutuisi pelaajaa kohti tarkoituksenaan saastuttaa pelaaja. Hilpeät Necromancerit tuhoavat maata, kadotetut sielut tekevät pelaajasta kertakosketuksella samanlaisen, ja ukkosilman kera kuoriutuvat verimunat joko aiheuttavat massiivisen infektion tai hirvittävän maakadon.

Shakkilaudan näköisellä ruudulla liikkuminen on helppoa. Hiirellä osoitetaan ruutua, jonne halutaan päästä, ja nappulanpainalluksella sinne liu'utaan. Veteen, hiekkaan tai saastutettuun ruutuun ei voi mennä, mutta niiden yli kyllä voi liikua kuten eräskin myyttinen henkilö Gennesaretin järvellä.

VGA:n 256 väriä näyttävät todella hienoilta, vaikka peli hidastuukin hieman rasituksen alla. Oikeastaan hidastuminen onkin vain hyvä, kun ottaa pelin luonteen huomioon. Ääniä ei ole oikeastaan lainkaan, vain pari piippausta siellä täällä. Kun David Whittaker on säveltänyt hienon ääniraidan kasetille (tulee mukana), luulisi että peli käyttää äänikortteja musiikin toistamiseen, mutta ei.

Hiiriohjauksessa ei ole valittamista, joskin sitä ei saa muutettua takaisin näppäimistöohjaukseksi kesken pelin ja päinvastoin.

Archipelagosin nopea Virus/Sentinel-grafiikka yhdistettynä reaaliaikaiseen pelaamiseen luo sen verran vaikuttavan pseudorealismin tunnun, että paniikki, jonka tunnet, on omaasi. Omituisten pelien harvassa sarjassa Archipelagos on ykkösluokkaa.

Nnirvi

Logotron
290,-

Näyttö: C/E
Ohjaus: N/H
Levy: 5

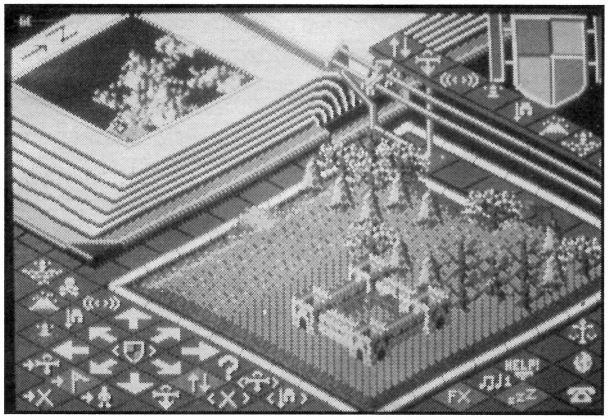
84

Kansa lisääntyy, jumalat kertovat

POPULOUS!

Pientä ihmistä kiusaavat tulivuoret, tulvat ja maanjäristykset. Kuka niiden takana on? Minäpä minä, jumala, ja lisää tappavia ylläreitä on vielä tulossa. Parasta kaikessa: minä olen se 'hyvä' jumala.

Jumalan leikkiminen on aina ollut ihmisten suosikkiharrastus, ja nyt Bulldog on tehnyt siitä pelin. Alunperin Populousin piti kirjaimellisesti käsitellä Jumalan ja Saatanan kamppailua, mutta tapaus Salman Rushdie ja jenkeissä aktiiviset fundamentalistit latistivat taisteluksi 'hyvän' ja 'pahan' välillä. Niinhän se on, harvoin fanaatikot uskovat palvonnan kohteensa kykyihin sen vertaa, että antaisivat hänen huolehtia kostotoimenpiteistä, mikäli jumalallinen huumorintaju loppuisi lyhyeen. Se siitä, onko hankalaa ja etenkin hauskaa olla jumala?



Jumalalla ei ole helppoa: selviätkö sinä ilman poikaa?

Yksi kansa, yksi jumala

Populous-ruudussa näkyy maailmankartta kokonaisuudessaan hienosti kirjan sivuna esitettynä. Tätä pääsee zoomailemaan hiiren kanssa, ja tulos näkyy ruudun keskellä. Jokaisen legoilla leikkineen (kaikkihan niillä...) näky saa vellomaan nostalgian aalloilla. Ja legoja Populousia suunnitellessa on kirjaimellisesti kulunut. Lähikartan takana näkyy mannamittari ja sivuilla toimintaikonit.

Tavoite Populousissa on yksinkertainen: vastustajan palvojien täydellinen eliminoiminen. Jumala ei voi vaikuttaa kansaansa suoraan, korkeintaan antaa suurisuuntaisia määräyksiä kansanliikkeistä (asuta, yhdisty ja asuta, taistele ja asuta, mene palvontapaikkaan). Vaihtelua antavat erilaiset maastotyypit (ruohotasanko, aavikko, jää ja kivi) jotka vaikuttavat elossapysymiseen ja lisääntymiseen.

Jumalan työvälineet

Jumalan pääasiallinen työväline on manna. Mitä enemmän mannaa, sen pahempaa tuhoa voi jumala tehdä. Mannaa kerätään vaalimalla omia palvojia, jotta nämä pikkuiset lisääntyisivät ja täyttäisivät maan. Maanpinnan sopivuudesta riippuen pien'ihmiset rakentelevat vaihtelevan vahvuisia majoja, aina teltoista linnoituksiin. Rakennuksen tehtyään ihmiset vetäytyvät sen seinien suojaan lisääntymään. Mitä vahvempi rakennus, sen vahvempia jälkeläisiä. Mitä enemmän ja mitä vahvempia jälkeläisiä, sen enemmän mannaa.

Vaan mitäpä tällä mannalla sitten tehdään? Mannalla voi muokata maanpintaa, sillä voi siirtää palvontakeskustaan, mutta ennen kaikkea sillä voi tehdä vastustajan pakanoiden elämän helvetiksi. Raunioittavia maanjäristyksiä, tappavia soita, taloja polttavia ja kansaa murhaavia ritareita, tuhoavia tulivuoria, hukuttavia tulvia ja Armageddon! Ah, eikö ole hienoa olla jumala?

Populous pelinä

Populouksen grafiikka sopii peliin kuin virsi kirkkoon, muunlaista ei muutaman tunnin pelin jälkeen enää voisi kuvitella. Mitään poikkeuksellista animaatiota ei Populous tarjoa, mutta siitä huolimatta eivät nuo pikkuiset käpyttelijät enää mielly pikselikasoiksi, ne ovat minun Lapsiani, joiden kehitystä minun pitää vaalia. Pelaaminen sujuu mukavasti ja selkeästi hiirellä, eikä ohjeita peruskäsitteiden oppimisen jälkeen enää tarvi.

Peli on itseään toistavaa, mutta — ihme ja kumma — ei siihen kyllästymään pääse. Custom-moodissa pääsee säätelemään 60 pelin vaikuttavaa tekijää ja editoimaan kamppailun alla olevaa maailmaa.

Onhan Populousissa puutteensakin. Erilaisia ihmetekoja olisi voinut olla enemmän. Kaato- tai raesade, salamat ja kulkutaudit olisivat olleet kiva lisä, puhumattakaan vaikka maastotyyppien yhdistelystä ja ehkä hiukan isommasta määrästä strategisia tekijöitä. Populous II (Sons of Gods?) on jo kuulemma teossa, toivottavasti nämä puutteet paikataan. Sitä ainakin rukoilen, saa nähdä onko kollega kuulolla.

Populousissa on myös mahdollisuus pelata toista ihmistä vastaan joko modeemin tai RS-piuhan välityksellä. Tällöin jumalien voimia ja maailmoja voi editoida. Tuskinpa tarvitsee sen enempää kommentoida Populous-kaksinpeliä: se on juuri niin mielettömän hauskaa kun voi kuvitella. Sanoo Raamattu mitä sanoo, kyllä kaksi jumalaa on aina yksinjumalointia kivempaa.

Populoukseen on saatavissa myös Promised Lands -lisämaailmalevyke, josta löytyy uusia ja erilaisia maailmoja, kuten legomaailma, villi länsi, Ranskan vallankumous ja vänkä ohjelmoijan työpöytä-maailma. Jokaisella on peliin vaikuttavia uusia ominaisuuksia, jonka ansoista vanha voittostrategia ei välttämättä toimikaan.

Loppuhurskastelua

Eipä muuta voi todeta kuin että Populous on loistava peli. Jos unohdetaan sen valtava addiktiivisuus, ei kannata unohtaa opettavaista puolta. Nuorna poikana mietin, miksi rakas taivaallinen isämme niin koettelee pientä ihmistä. Populouksesta se selviää. Omat vanhurskaat kärsivät vahingossa, kun jumalan sormi hipaisee hiirennappulaa väärään aikaan tai väärää ikonia oikeaan aikaan. Ja vastustajan asumusten hajottaminen, heidän hukuttamisensa, talojensa polttaminen ja niiden asukkaiden murhaaminen on yksinkertaisesti hauskaa.

Tämän kaltaisia jumalemulaattoreita on saatava lisää! Näinköhän pelifirmat pian kamppailevat lisenssioikeuksista Raamattuun?

Niko Nirvi

Electronic Arts
290,-

Näyttö:	C/E/V/M
Ääni:	AdLib
Ohjaus:	N/H
Levy:	3/5/H

95

Populous Data Disk: The Promised Lands (vaatii Populousin)

Electronic Arts
120,-

Näyttö:	C/E/V/M
Ääni:	AdLib
Ohjaus:	N/H
Levy:	3/5/H.

Jyvät akanoista

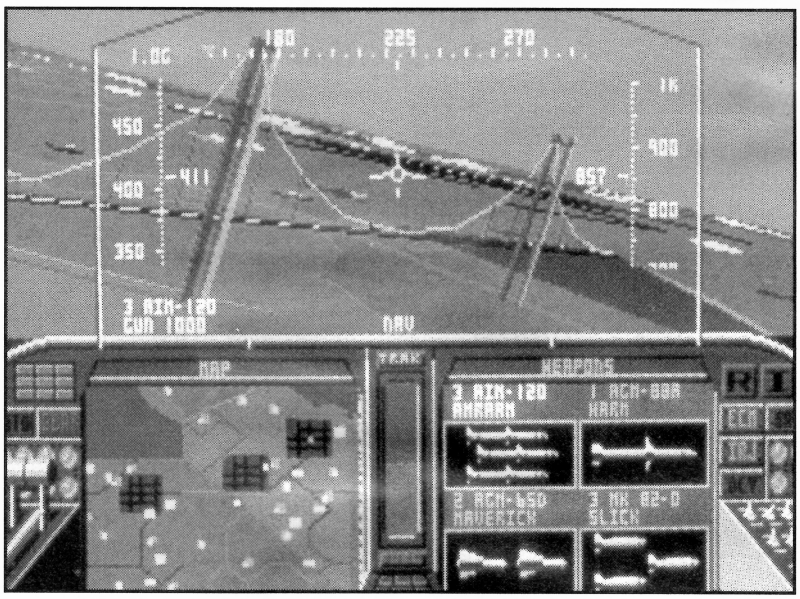
PC:n pelien lukumäärä on aikoja sitten ohittanut tuhannen rajapyykin ja luku kasvaa kiihtyvällä nopeudella. Joukossa on muutamia helmiä, joita ei vielä ole tässä kirjassa käsitelty, sekä ilmaisia PD-pelejä. Kerromme myös, mitä kannattaa odottaa.

PC on viimeisen parin vuoden aikana noussut koko maailman johtavaksi pelikoneeksi. Tätä nykyä yhä useammat pelit vaativat pelinautinnon takaamiseksi nopean AT-luokan PC:n. Hinta ei kuitenkaan enää ole ongelma, sillä viimeisen puolen vuoden aikana nopeiden 386-prosessorilla varustettujen kloonien hinnat ovat suorastaan romahtaneet. Tämä näkyy 386-koneiden laitekannan kasvuna ympäri maailmaa.

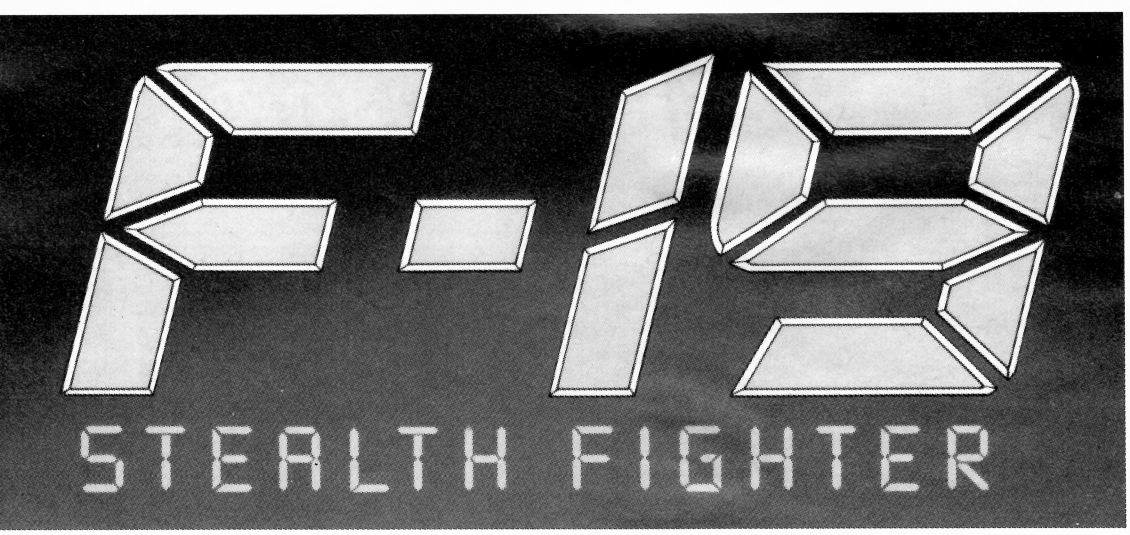
Ohjelmatalotkin ovat huomanneet suuntauksen. Pelaamiseen käytettävän PC:n standardikokoonpanoksi on muodostunut 386-kone, varustettuna VGA-näytöllä ja kiintolevyllä. 99 prosentissa peleistä suositellaan ehdottomasti pelin installointia kiintolevylle, sillä levykkeiltä pelaaminen vie varmasti hermot rautaisimmaltakin pelaajalta.

Pilvien puhkojat

Lentosimulaattorit ovat PC:n leipä ja kala. Erinomaisia ja hyviä simulaattoreita löytyy vaikka millä mitalla, eikä huonoja taida olla ainuttakaan. Simut ovat yleensä suuntautuneet sotilaskoneiden suuntaan, vaikka poikkeuksiakin löytyy. Yksi kehittyneimmistä ja ehkäpä maailman eniten myyty ohjelma on Microsoftin **Flight Simulator**, pasifistinen vaihtoehto.



F-19 Stealth Fighter sopii niille, jotka etsivät harmaita aivosoluja rassaavaa lentosimulaattoria.

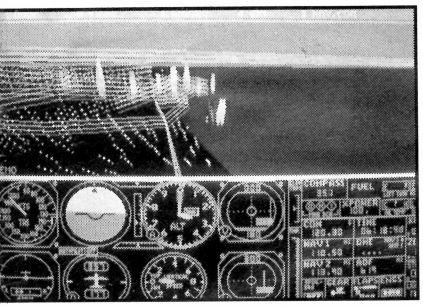


Ei väkivaltaa tälle taivaalle

Flight Simulator II aloitti voittokulun vuosia sitten. FS ykköstä allekirjoittanut ei ole koskaan edes nähnyt, mutta vallalla olevan käsityksen mukaan Psionin Flight Simulator pienille kotimikroille oli tämä huhuttu ykkönen. Flight Simulator on nykyään jo versiossa 4.0 ja kantaa siten nimeä Flight Simulator IV.

Alkuperäinen kantava idea oli tehdä rauhanomainen vastine markkinoille tulviville sotilaskonesimulaattoreille. Peli, jossa pelaaja voi rauhassa istua koneen ääressä tuntikausia, välillä vilkaisten pelin mukana tulevia lentokarttoja. FS yrittää mahdollisimman realistisesti matkia matkalentoa lentokentältä toiselle. Tämä kuulostaa itse asiassa äärettömän tylsältä. Mitä hauskaa on istua monta tuntia koneen ääressä ja vahtia, että kone menee oikeaan suuntaan eikä yritä yllättäen kaivertaa maaperään monimuotoisia kuoppia ja uria? Vauhdikkaisiin taistelusimuihin tottuneet eivät varmasti edes vilkaise FS:iin päin, mutta lentämisen riemua tavoittelevat ihmiset ovat innoissaan. Sitä todistavat ainakin valtavat myyntiluvut.

Kuvittelepa, että olet on eniten elämässäsi halunnut lentää Piper Cessnalla Yhdysvaltojen itärannikolta länsirannikolle. Yhteen putkeen temppu ei onnistu, mutta sitä vartenhan ovat lentokentät, jonne pystyy laskeutumaan tankkaamista ja hermolepoa varten. Kuvitellaanpa,



Flight Simulator IV: Realistisinta lentämistä tähän mennessä.

että et jostain syystä voi koskaan saada lentäjän lupakirjaa, tai edes astua jalallasi lentokoneeseen. Elämä voi tuntua aika merkityksettömältä. Onko sitten ihme, että PC varustettuna FS:lla on taivaan lahja tälle onnettomalle ihmisparalle?

Vuosien kuluessa Microsoft on tehnyt FS:iin lukemattomia parannuksia ja lisäyksiä. Uusimmasta versiosta löytyy mahdollisuus esim. valita useammasta lentokoneesta tai suunnitella aivan uusi kone. 'Nerokkaita' aerodynaamisia ratkaisuja voi sitten kokeilla vaikka Washingtonin yläpuolella.

Nykysuuntauksen mukaisesti omaa konetta voi tarkastella koneen ulkopuolelta aivan mistä kulmasta tahansa. Siivissä olevat ohjaustasot liikkuvat, siipien kärjissä olevat valot vilkkuvat, lentokentät ovat täynnä toimintaa, reittiliikenteen suihkukoneet suhahtelevat ympärillä ja lennonjohto selvittää lentokentän kiitoratatilannetta radiossa. Realismissa on edetty niin pitkälle, että FS IV vaatii todella tehokkaan PC:n, ennenkuin todellisen lentämisen tunnelma saavutetaan toden teolla.

Väitetään, että FS IV:n täysin hallitsevat pelaajat pärjäisivät hätätilanteessa välttävästi lentokoneen kuin lentokoneen ohjaimissa. Odottelenkin, koska sanomalehdissä haastatellaan miestä, joka on tuonut matkustajakoneen turvallisesti maahan lentäjien kuoltua. Kun mieheltä kysytään, missä hän on oppinut lentämään, vastaa hän tyynesti: 'Flight Simulatorilla kotonani.'

Ohjuksia taivas täynnä

Sotilaskoneita simuloivia pelejä löytyy joka lähtöön. Ostajan kannalta huono seikka on se, että samaa lentokonetta kannessaan mainostavat pelit voivat olla laadultaan aivan eri tasoilla. Varmoja sijoituskohteita ovat useimmat Microprosen, Spectrum Holobyten ja Lucasfilmin pelit.

MicroProsen **F-19 Stealth Fighterkin** on jo ehtinyt versioon 4.0. Parivuotisen elinkautensa aikana pelistä on korjailtu muutamia vikoja ja lisätty äänikorttituki. PC:n hirvittävän piipin korvaaminen maukkailla syntetisaattoriäänillä parantaa kummasti pelin kiinnostavuutta ja miellyttävyyttä.

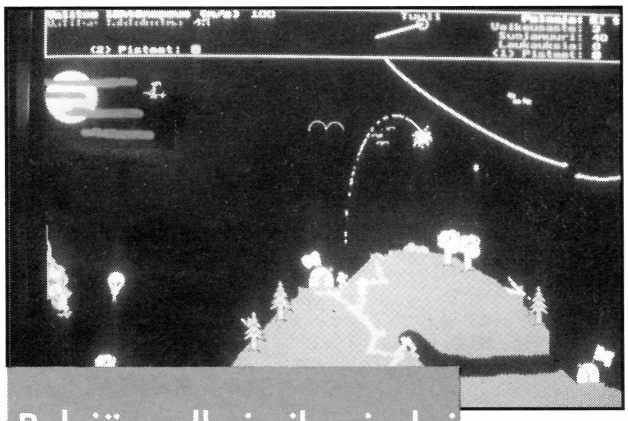
F-19 on amerikkalainen 'näkymätön' lentokone, jolla suoritetaan salaisia tehtäviä vihollisen linjojen takana. Lentokone ei suinkaan ole näkymätön kirjaimellisesti ihmissilmälle, vaan tutkille. Tämä mahdollistaa koneen lentämisen huomaamatta pitkälle vihollisen maaperälle ja tuhoamaan kohteen, jonka poistaminen kartalta vaatisi muuten tuhansia ihmishenkiä. Koneen jokainen millimetri on päällystetty materiaalilla, joka heijastaa mahdollisimman vähän tutka-aaltoja. Suunnittelussa on myös kiinnitetty huomiota koneen muotoon.

Nykyisissä hävittäjäkoneissa tietokone huolehtii ohjuksen saattamisesta maaliinsa, oli se sitten maa- tai ilmamaali. Tähän perustuu F-19:n mahti. Jos vihollisen tutka ei pysty lukittumaan siihen, ei vastustajan tähtäintietokone edes tiedä F-19:n olemassaolosta, vaikka se tekisi silmukoita raivostuneen vihollislentäjän nokan edessä. Niinpä ärsyttävää ohjusta ei ilmaannu roikkumaan koneen perään.

Erittäin tärkeää on palauttaa mahdollisimman vähän konetta kohti suunnattuja tutka-aaltoja. Tätä varten koneen mittaristosta löytyy mittari, josta pelaaja näkee kuinka paljon koneen rungosta heijastuu tutkien etsimiä 'kaikuja'. Vähiten kaikuja syntyy, kun lennetään hitaasti ja matalalla. Kolmessa kilometrissä jälkipolttimet päällä, aseluukut auki ja pyörät ulkona lentävä ääliö houkuttelee ohjuksia puoleensa kuin sokeri muurahaisia.

Juuri tämä hiipimistaktiikka antaa pelille sen ominaisen viehätyksen, joka erottaa sen tavanomaisista ammu-kaikkeamitä-näet-simulaattoreista. On todella hienoa, kun onnistuu hiipimään aivan vihollisen nenän alle, posauttamaan maalin taivaan tuuliin, ja livistämään kotiin, koko ajan täysin huomaamatta. Onnistuneen tehtävän jälkeen olo on kuin keihäänheitossa maailmanennätyksen tehneellä. F-19 Stealth Fighter sopii niille, jotka etsivät harmaita aivosoluja rassaavaa lentosimulaattoria.

Sotilaskonesimulaattoreita on käsitelty enemmän omassa jutussaan kirjan alkupuolella.



Pelejä melkein ilmaiseksi

Tylli on maailman paras suomalainen PD-peli.

PD-pelit ovat ns. ilmaisia pelejä. PD-ohjelmat ovat osittain PC:n valtavan menestyksen takana, ja niitä löytyy tällä hetkellä tuhansia. Pääasiassa PD on yksityisten ihmisten omaan käyttöönsä ohjelmoimia pieniä apuohjelmia, jotka ovat sitten levinneet ympäri maailmaa käyttökelpoisuutensa takia.

PD-ohjelmat ovat poikineet sivuhaaran nimeltä Shareware. Ne ovat ohjelmia, jotka on ohjelmoitu nimenomaan PD-ohjelmien kaltaista maailmanlaajuista levitystä varten, mutta niillä on tavallaan hinta. Ohjelmasta löytyy jostakin tekijän pieni viesti, jossa annetaan ohjelmoijan osoite ja toivotun avustuksen määrä. Kenenkään ei ole pakko lähettää rahaa, mutta avustamalla ohjelmoijaa pyydetyllä summalla pääsee postituslistalle ja saa automaattisesti päivitetyt versiot ohjelmasta. Isojen ohjelmien ollessa kyseessä rahan lähettäjä saa tietoja tulevista ohjelmista ja päivitysten hinnasta. Nimellistä korvausta vastaan saa sitten uusimman version ohjelmasta.

Klassisimmat PD-pelit ovat varmasti **Hack** ja **NetHack**. Nämä sijoittuvat miekan ja magian maailmaan, joissa pelaaja seikkailee monikerroksisissa käytävissä taistellen mielikuvituksen rajamailta tulevia hirviöitä vastaan. Pelaajan mielikuvitus ja pelin kerronnan elävyys korvaavat grafiikan puuttumisen, molemmat pelit kun on toteutettu ASCII-merkistöllä. Tämä tarkoittaa sitä, että kaikki ruudulla näkyvä on tehty tavallisilla näppäimistöltä löytyvillä merkeillä. Esim. pelaaja on miuku (kissanhäntä, mikä lie), tavarat ja olennot ovat kirjaimia jne.

Molemmat pelit aloittivat elämänsä aikoja sitten valtavissa supertietokoneissa, joissa ei ollut normaalia merkistöä kummempaa grafiikkaa. Hack levisi kulovalkean tavoin elektronisiin postilaatikoihin, joissa sitä pystyi pelaamaan modeemin välityksellä puhelinlaskun hinnalla. Merkkigrafiikkansa ansiosta Hack on käännetty lähes kaikille kotimikroille. Nethack on Hackin isompi versio, ja sitä tapaa Suomessakin isoimmissa elektronisissa postilaatikoissa. Nethackistakin on PC-koneille kotona pelattava versio.

Aivan asteikon toisestä ääripäästä löytyy sitten **Bananoid**. Se toimii vain hiirellä ja VGA-kortilla varustetuissa PC-koneissa ja vaatii vähintään 286-koneen, mielellään 386:n.

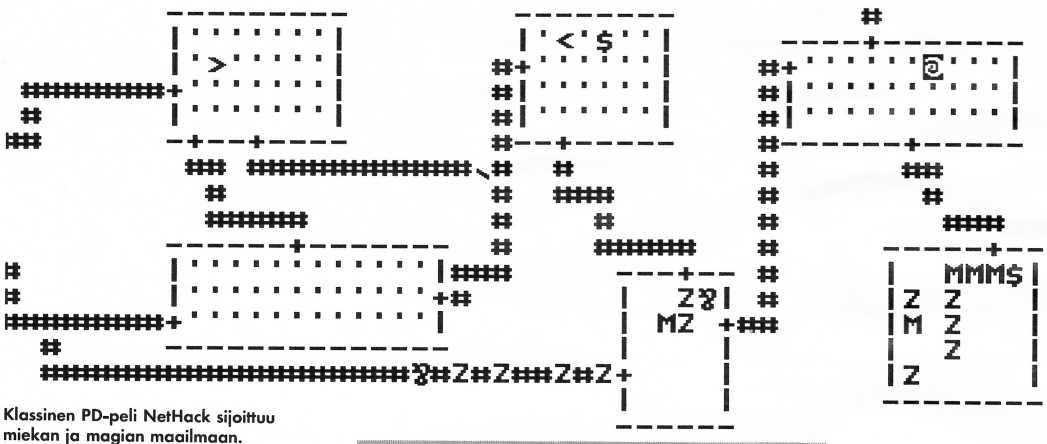
Peli on yksinkertainen Breakout-klooni, jossa pelaaja ohjaa ruudun alareunassa vaakasuuntaan liikkuvaa mailaa. Sillä hän estää ruudulla poukkoilevaa palloa pääsemästä ruudun alareunasta ulos. Palloa sopivasti tönimällä pitää poistaa kaikki ruudulla näkyvät esineet. Esine häviää pallon osuessa siihen.

Bananoid on kahden ruudun levyinen ja on suureksi osaksi myös ohjelmointitaidon näyte. PC ei oikein laitteistonsa puolesta osaa ruudun vieritystä pehmeästi oikeastaan mihinkään suuntaan, mutta Bananoidin ohjelmoija näyttää, että sekin on mahdollista. Kun mailan siirtää ruudun toiseen reunaan ja jatkaa hiiren liikuttamista samaan suuntaan, vierii ruutu uskomattoman pehmeästi paljastaen lisää pelialuetta. Pelinä Bananoid on pidemmän päälle tylsä, mutta sillä on kiva esitellä uutta PC:tä ystäville.

Suomi maailmankartalle

Suomi on erittäin hyvin edustettuna PD-pelien joukossa. Luvialaisen Janne Uusilehdon ohjelmoima **Tylli** (nimi ei kai merkitse mitään, kertoopa vain ohjelmoijan mielenlaadusta) on Sharewarea, ja yksi hauskimpia PD-pelejä, mitä minun silmieni edestä on kulkenut.

Tyllissä voi kaksi pelaajaa ammuskella toisiaan tykeillä (tieto- ▶



Klassinen PD-peli NetHack sijoittuu miekan ja magian maailmaan. Grafiikka on huippuluokkaa.

konettakin vastaan voi halutessaan pelata). Tietokone luo maiseman halutun vaikeusasteen mukaisesti, ja pelaajan niskoille asetetaan tykin kulman säätö, tuulen huomiointi ja ammuksen lähtönopeuden valinta. Peli voi asettaa tykit vuorten taakse siten, että kumpikin joutuu ampumaan valtavia kaarilaukauksia. Tällöin arviointi on erityisen vaikeaa. Lisäksi korkeammilla vaikeustasoilla tuuli ja sen puuskat luovat lisää vaikeutta.

Tylli on ohjelmoitu Pascalilla ja toimii kaikissa näyttömoodeissa Herculeksesta VGA:han. Toimivuus mahdollisimman monessa PC:ssä on ollut ohjelmoijan tähtäimessä. Tyllin paranneltu versio (sitten kun se joskus valmistuu) tulee sisältämään mahdollisuuden ohjelmoida itse millä tahansa kielellä tekoäly tykkiin. Näin kaksi ohjelmointia harrastavaa voi ohjelmoida omat tekoälyt tykkeihinsä, käynnistää pelin ja katsoa kumman ohjelma on parempi.

Tylli II — The Revenge on porilaisen ATK-suunnittelija Petri Hentusen käsialaa. Pelaajat ohjaavat kahta panssarivaunua vaihtelevassa maastossa tarkoituksenaan posauttaa toinen pelaaja palasiksi. Erityisen hankalaa ohjelmoijan mukaan oli saada PC lukemaan molempien pelaajien nappulanpainallukset samanaikaisesti. Tylli II on vielä tämän artikkelin kirjoittamisen aikoihin keskeneräinen, mutta aikaisen demon esittelyn perusteella tiedossa on Tyllin veroinen kokemus.

Seikkailupelien mestarit

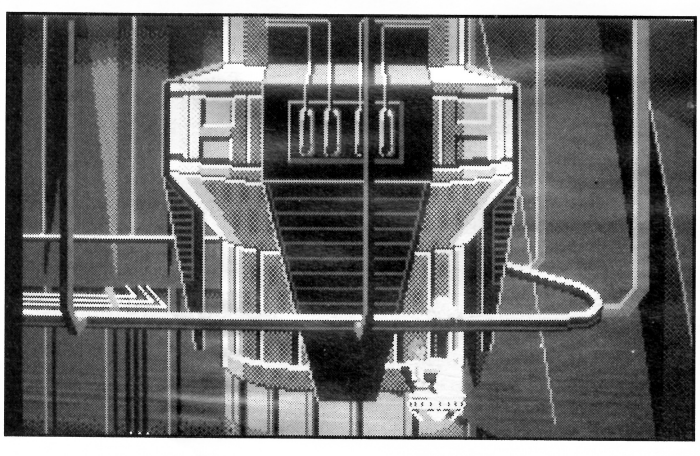
Amerikkalainen Sierra On-Line (nyk. pelkkä Sierra) on vuosien varrella kasvanut pienestä perheyhtiöstä valtavaksi kymmeniä henkilöitä työllistäväksi ohjelmataloksi. Sen vuosittainen liikevaihto ohittaa varmasti Suomen isoimpien kaupunkien vuosibudjetit. Useimmat itseään peleistä tietämättöminä pitävät ovat varmasti joskus pelanneet, nähneet pelattavan tai kuulleet Larrystä. Kyseessä on Sierran kaljuuntuva, keski-ikäinen naistennaurattaja Larry Laffer, josta tehdään nyt sitten elokuvaakin.

Sierran tunnusmerkkejä ovat paksut laatikot, valtava diskettimäärä kotelossa ja (yleensä) Quest-sana pelin nimessä. Pelit on tehty Sierran vartavasten kehittämällä pelien kehityssysteemillä, millä on helppo tehdä uusia pelejä. Systeemi on kerran päivitetty, jolloin peleistä tuli huomattavasti laajempia ja paremman näköisiä. Uusin systeemi tukee myös monia äänikortteja, joita varten Sierra palkkaa ammattilaisia säveltämään peleihin loistavat musiikit. Etenkin **Larry III** ja **Space Quest III** ansaitsevat erikoismaininnan parhaista musiikeista, mitä olen tähän päivään mennessä kuullut.

Firman toinen perustaja, Roberta Williams (toinen oli hänen miehensä, Ken) suunnitteli yhtiön ensimmäisen menestyspelin, **King's Questin**, joka on nykyään jo neliosainen, viides on tulossa. Larry-sarja on tehnyt myyntiennätyksiä ja tulossa on neljäs osa. Poliisien arjesta taas kertoo entisen poliisin suunnittelema **Police Quest**, johon odotellaan kolmatta osaa. Larryjen jälkeen hauskinta huumoria tarjoilee **Space Quest**, jonka neljättä osaa hiotaan alkutalven julkaisua varten. Questien lisäksi Sierra on julkaissut kymmenkunta muuta peliä vaihtelevalla menestyksellä.

Jos Sierran laajasta valikoimasta pitäisi etsiä parhaimmistoa, kehoittaisin lukijoita tutustumaan koko Larry ja Space Quest -sarjaan. King's Quest on suunnattu hieman nuoremmille, ja Police Quest on osittain ärsyttävän vaikea. Aivan tuoreista julkaisuista **Colonel's Bequest** ja **Codename: Iceman** ovat myös hyvää tavaraa.

Sierran pelit erottuvat normaalista seikkailupelien massasta erityisesti viimeisteltyjen juoniensa sekä helpon käyttäjäliityntänsä ansiosta. Pelihahmoa voi liikutella helposti hiirellä, eikä käskyjen antaminen näppäimistöltä vaadi hyvää englanninttaitoa. Sierralta löytyy peli lähes joka lähtöön; valitse vain omaan makuusi sopiva ja uppoudu peliin.



Space Quest III.





Mitä tulevaisuus tuo tullessaan

Simulaattorit

Kaksi kiinnostavinta uutuutta PC-pelien maailmassa ovat Lucasfilmin **Secret Weapons**, jossa pääsee lentelemään toisen maailmansodan aikaisilla suihkukoneilla, ja Spectrum Holobyten vuosia kehittelemä **Falcon 3.0**.

Saksalaisten Me-262, joka valmistui toisen maailmansodan loppukuukausiksi, olisi saattanut kääntää sodan kulun, jos se olisi nähnyt päivänvalon vaikkapa puoli vuotta aikaisemmin. Saksalaisilla oli muitakin suihkumoottoreilla varustettuja koneita, mutta ne kaikki tulivat liian myöhään. Näillä sangen tuntemattomilla härveleillä voi sitten lennellä Secret Weapon-sissa, kunhan peli ilmestyy vuoden 1991 puolella.

Falcon 3.0:ssa ei ole vanhaan Falconiin muuta yhtäläistä kuin nimi. Peli on ohjelmoitu uusiksi, uusin grafiikoin ja äänikortteja tukevaksi. Mielenkiintoisinta on kuitenkin matematiikkaprosessorien hyväksikäyttö. Erikseen ostettavia matematiikkaprosessoreita (kuten 80387) on ollut myynnissä jo vuosia, mutta tähän mennessä niitä on käytetty nopeita laskutoimituksia vaativissa CAD-ohjelmissa. Falcon 3.0 tunnistaa automaattisesti lisäprosessorin läsnäolon ja siirtää monimutkaiset, tehoa vaativat laskut sille.

Nopeita liukulukulaskutoimituksia käytetään hyväksi, kun päivitetään vektorigrafiikalla piirrettyä ruutua ja lasketaan lentämisen realismiin liittyviä laskuja. Kuulopuheen mukaan ero on kuin yöllä ja päivällä. Jos huhut osoittautuvat todeksi, kannattaa simulaattoreista pitävien harkita matematiikkaprosessorin ostoa tosissaan. Veikkaan, että Falcon 3.0 ei jää viimeiseksi sitä käyttäväksi peliksi.

Carrier Commandilla maineeseen noussut Realtime Software julkaisee loppuvuodesta **Battle Commandin**. Kyseessä on eräänlainen jatko Carrier Commandille, mutta maalla ja panssarivaunuilla. Peli sijoittuu lähitulevaisuuteen ja pelaajalla on käytössään supernopea ja -tehokas panssarivaunu, vastassaan koko vihollisen asevoimat. Odotettavissa on taitava sekoitus toimintaa ja strategiaa.

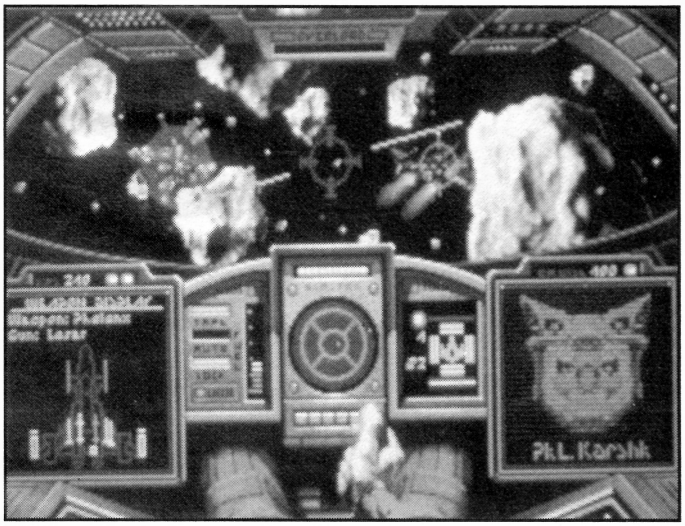
Maailmanhallitsijoille

SimCityä viikkokaupalla pelanneet voivat pian heittää pelin nurkkaan. Maxis julkaisee loppuvuodesta pykälän verran isomman pelin nimeltä **Sim Earth**. Siinä pelaaja joutuu nyt yhden kaupungin sijasta ohjailemaan kokonaisen planeetan toimintaa. Eri tasoja löytyy koko planeettaan vaikuttavista toimenpiteistä yksittäisten kaupunkien kontrolloimiseen. Sim Cityyn kyllästyneet voivatkin upottaa hampaansa todelliseen jättipeliin, jonka opettelemiseen menee varmasti viikkoja.

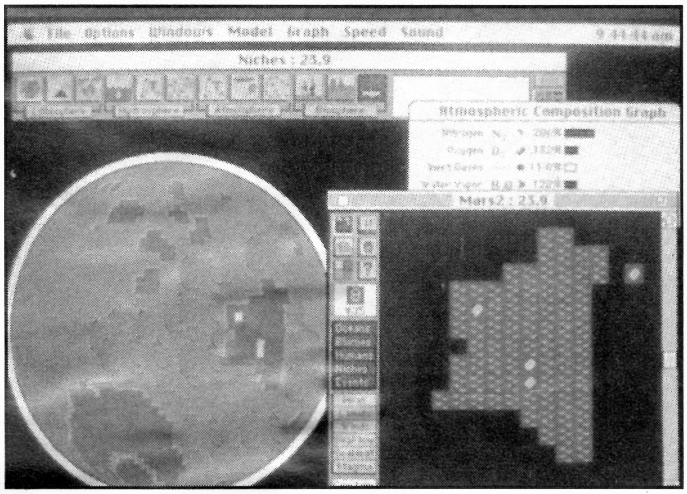
Seikkailu- ja roolipelit

Origin Systemsiltä tulee Chris Robertsin (Times Of Lore, Bad Blood) **Wingleader**, jota kuvaillaan hiiriohjatuksi elokuvaksi. Peli on kolmiulotteinen ammuskelupeli avaruudessa, mutta löytyy pelistä muutakin. Taustalla on tieteiselokuvamainen juoni, joka paljastuu pikku hiljaa pelin edetessä. Peli käyttää 256-väristä VGA-grafiikkaa ja tukee useimpia äänikortteja. Wingleaderista ei ole vielä paljon tietoja, mutta valokuvien perusteella odotettavissa on todella hyvä peli.

Sierra ja Dynamix ovat lyöneet hynttyyt yhteen ja kehittäneet yhteisen pelin kehityssysteemin. Sierran vanha systeemi alkoi olla jo vanha, eikä se käyttänyt kuin 16 väriä. Dynamix on erikoistunut 3-D vektorigrafiikkaan, joten on luonnollista, että se on ohjelmoinut uuden systeemin 3-D osuudet. Sierra on puolestaan keskittynyt sen vahvoille alueille, auraalisiin ja visuaalisiin nautintoihin, sekä seikkailupeliosuuksiin.



Wingleader: Hiiriohjattua elokuvaa 256 värillä.



Unohda SimCity, nyt tulee Sim Earth.



Rise of The Dragon: Rick Deckard? Valitettavasti ei.

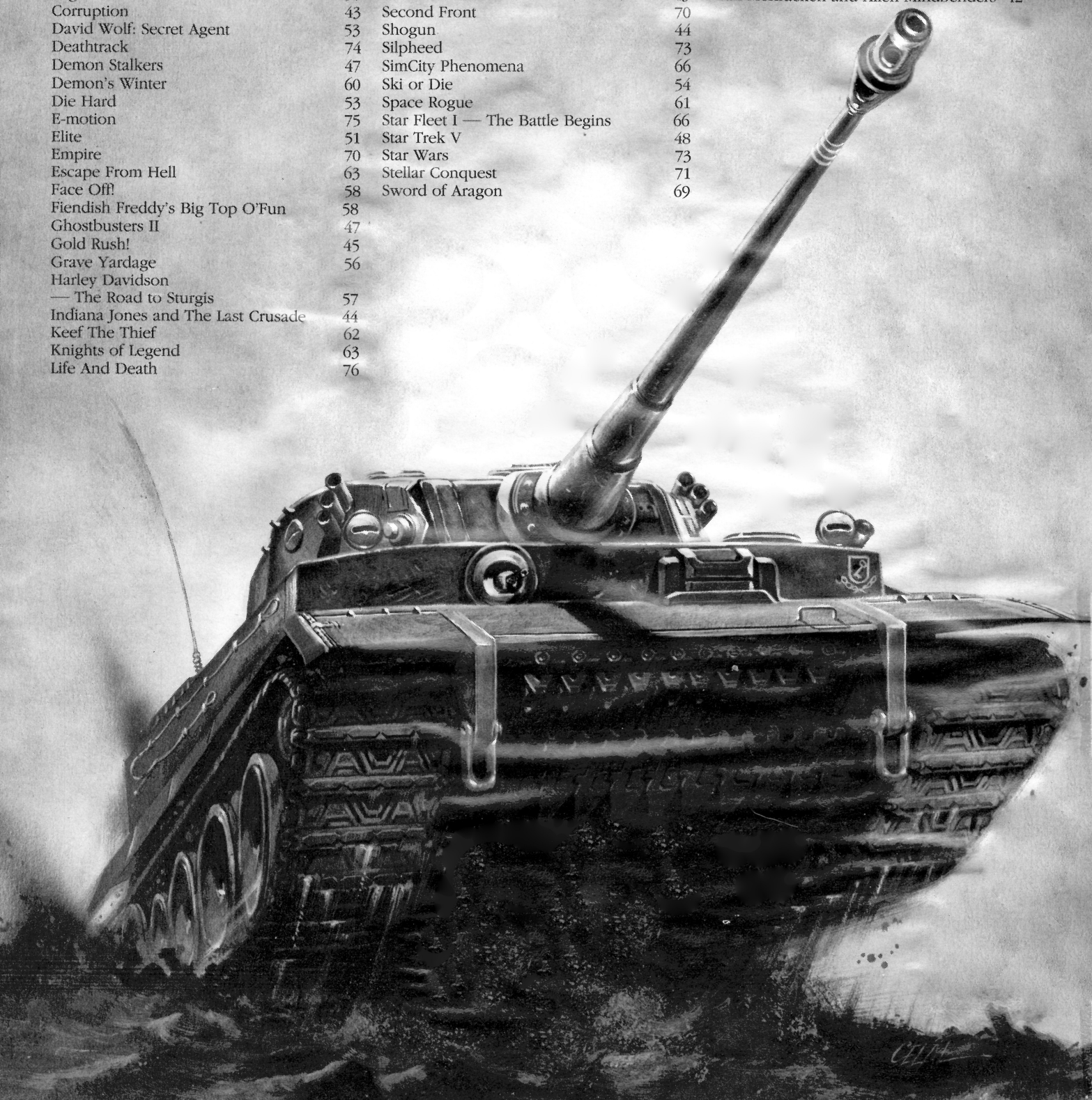
Uuden systeemin hedelmät ovat loppuvuodesta poimittavissa. Dynamixilta tulee **Rise of The Dragon**, Bladerunnermainen tulevaisuuteen sijoitettu salapoliisipeli. Grafiikka on erityisen näyttävää 256-väristä VGA:ta. Sierra julkaisee **King's Quest V:n**, joka vie kiintolevyltä tilaa hulppeat 10 megatavua. Nopeasti laskettuna tämä tarkoittaa sitä, että laatikossa on noin 30 levykettä!

Toinen erittäin odotettu peli on **Space Quest IV: The Time Rippers**. Kaikki uudella systeemillä kehitetyt pelit ovat niin valtavia, että ne julkaistaan aluksi CD-ROM:lla ja vasta jonkin ajan kuluttua disketeillä. Disketteversiot käyttävät äänikortteja, kun CD-ROM-versioissa musiikki tulee CD-levyltä.

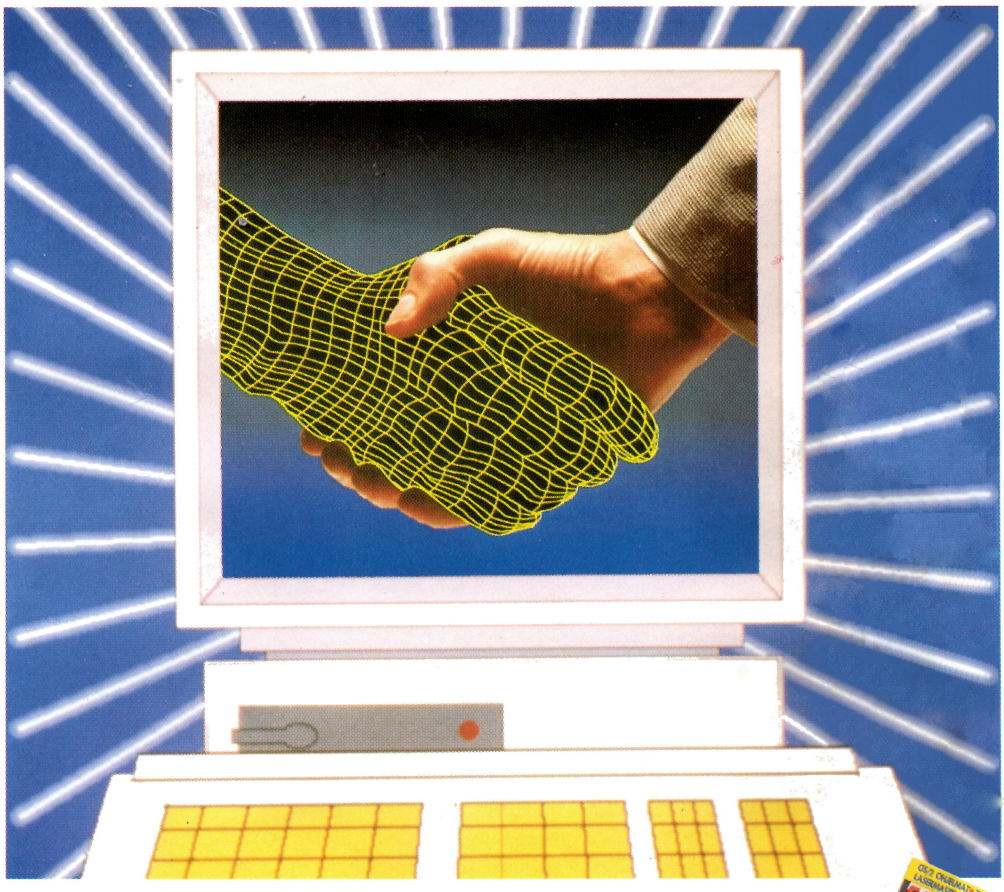
Petri Teittinen

PELIARVOSTELUT

688 Attack Sub 49
Airborne Ranger 74
Apollo 18: Mission to the Moon 50
Archipelagos 76
Arthur — The Quest for Excalibur 43
B-24 71
Balance of the Planet 72
Battlechess 70
Bruce Lee Lives 55
Carrier Command 64
Caveman Ugh!Lympics 59
Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer 2.0 50
Corruption 43
David Wolf: Secret Agent 53
Deathtrack 74
Demon Stalkers 47
Demon's Winter 60
Die Hard 53
E-motion 75
Elite 51
Empire 70
Escape From Hell 63
Face Off! 58
Fiendish Freddy's Big Top O'Fun 58
Ghostbusters II 47
Gold Rush! 45
Grave Yardage 56
Harley Davidson — The Road to Sturgis 57
Indiana Jones and The Last Crusade 44
Keef The Thief 62
Knights of Legend 63
Life And Death 76
Low Blow 55
Mechwarrior 49
Modem Wars 65
Neuromancer 60
Patton vs. Rommel 71
PGA Tour Golf 57
Pirates! 46
Populous 77
Railroad Tycoon 69
Red Lightning 65
RISK 68
Roadwar Europa 67
Romantic Encounters at the Dome 43
Second Front 70
Shogun 44
Silpheed 73
SimCity Phenomena 66
Ski or Die 54
Space Rogue 61
Star Fleet I — The Battle Begins 66
Star Trek V 48
Star Wars 73
Stellar Conquest 71
Sword of Aragon 69
Sword of Samurai 67
Tetris 76
The Cycles 56
The Train 47
Times of Lore 52
Tongue of the Fatman 59
Total Eclipse 52
Universal Military Simulator 68
Virus 75
War in Middle Earth 45
Windwalker 62
Xenophobe 46
Zak McKracken and Alien Mindbenders 42



Oletko sinut mikrosi kanssa?



Tarvitsetko työssäsi tai harrastuksessasi lisää asiantuntemusta mikrotietokoneista? Haluatko saada lisää tietoa uusista tuotteista ja tehostaa työskentelyäsi PC:llä?

Silloin Sinun kannattaa tilata Tietokone, meidän mikronkäyttäjien asiantuntijalehti.

Saat 11 kertaa vuodessa tuoreen tietopaketin: vertailut uusista laitteista ja ohjelmista, kriittiset testit ja uutuustiedot. Tietokone-lehti on alansa ehdoton ykkönen Suomessa.

Tämä mielenkiintoinen ja hyödyllinen luettava maksaa vain 259 markkaa vuoden ajalta. Tilaa nyt Tietokone-lehti oheisella kupongilla tai soita Tilaajapalveluumme puh. (90) 878 4922.

ERIKOISLEHDET OY
TECNOPRESS



Kyllä!

Tilaan Tietokone-lehden jatkuvana säästötilauksena. Ensimmäinen 12 kk:n jakso 259 mk (11 numeroa). Tilaus jatkuu ilman eri uudistusta 12 kk:n jaksoina, kunnes se lopetetaan puhelimitse tai kirjeitse.

0K05

Nimi _____

Postiosoite _____

Postinumero ja -toimipaikka _____

_____

Laskutusosoite (ellei sama) _____

_____

TIETOKONE
PC:n käyttäjän erikoislehti

Tietokone maksaa postimaksun

Erikoislehdet Oy
Tecnopress
TIETOKONE
PL 34
VASTAUSLÄHETYS
Sopimus 01770/6
01771 VANTAA

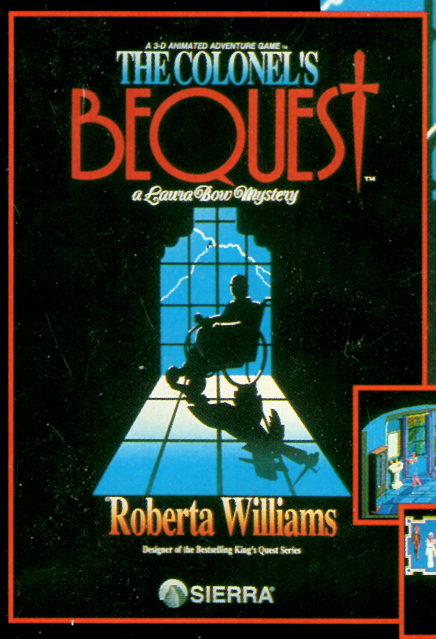
haluat siis sankariksi...

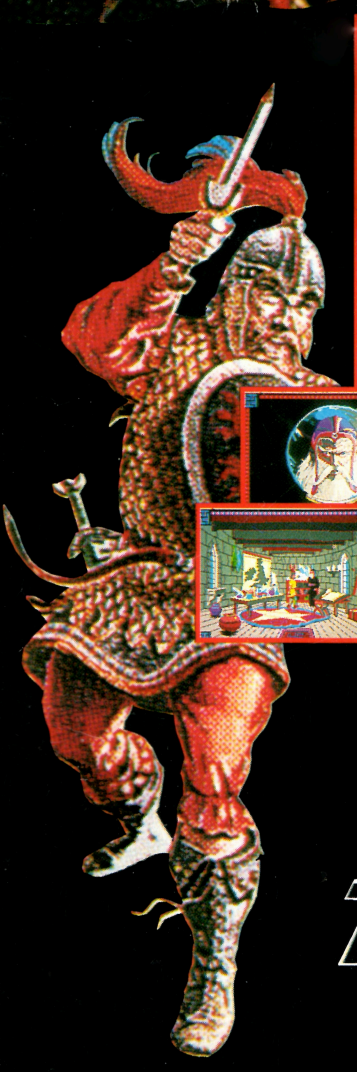
Uutuudet!

KAIKKIEN AIKOJEN SEIKKAILUT















Saatavana PC:lle, Atari ST:lle ja Amigalle seuraavista liikkeistä: Data-Infot, Expertit, Hirvoxit, Hovitieto-liikkeet, Info-Kirjakaupat, Koneveljet, Mustat Pörssit, Pro-Kirjat

Maahantuoja:

Toptronics

Nuppulantie 35, 20320 Turku
Puh: (921) 546 666, Fax: (921) 546 777

SIERRA